Sir Roger

2ª ÉPOCA

Revista Mensual de Estrategia, Simulación y Rol   nº5 Abril 1994   150 Pts



Ars Magica

En Castellano

Introduction

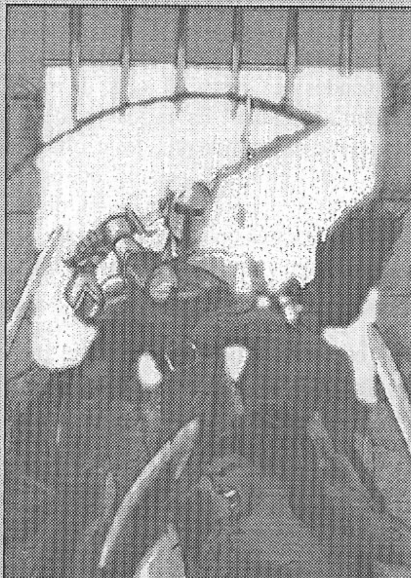
In a dark dismal world where nobles wage their petty wars, friars preach to forlorn flocks, and rogues scrounge for ill-gotten wealth, a mystical order of wizards dwells on the outskirts of medieval civilization, dedicated to arcane pursuits. As sages of great lore and unrivalled potency, these sorcerers face the perils of a grim, desperate world, perils that peasants dare not even speak of. Gathered together as the enigmatic Order of Hermes, these wizards struggle against internal intrigue and persecution from without by those who do not care to understand their art. Though magic pervades the word of Mythic Europe, only these few gifted individuals, after grueling years of apprenticeship, have mastered ***Ars Magica***, the art of magic.

In **Ars Magica** you assume the role of such a person; you are a wizard. Far from a simple weaver of charms, you are an educated and dedicated practitioner of the magical arts. As a Magus you stand in stark contrast to the rest of medieval society. While the mundanes are ignorant, largely illiterate, bound to a decadent hierarchy, and fearful of what lies beyond their villages, you are learned, free from social restraint, and willing to explore the mysteries of the unknown.

Introducción

En un mundo oscuro y lúgubre, en el que los nobles se enzarzan en sus mezquinas guerras, los frailes predican a sus desamparados feligreses y los pícaros se dedican al pillaje; una orden mística de magos habita en los confines de la civilización, dedicados a sus arcanas y esotéricas ocupaciones. Como sabios legendarios de grandes saberes y poder sin rival, estos hechiceros enfrentan los peligros de un mundo obscuro que otros no osan ni soñar. Unidos en la enigmática Orden de Hermes, estos Magos se enfrentan a intrigas internas y contra las persecuciones de aquéllos a quienes no les preocupa entender ni su arte ni su conocimiento. Aunque la magia llena este mundo medieval, sólo estos pocos individuos dotados, tras años de aprendizaje, han dominado el ***Ars Magica***,el arte de la magia.

En **Ars Magica** interpretas el papel de una de estas personas. Eres un Mago. Y no un simple lanzahechizos y urdidor de encantamientos. Eres un practicante de las artes mágicas instruido y dedicado. Como Mago, contrastas con la sociedad medieval. Mientras el resto de la sociedad es ignorante, mayormente analfabeta, atada a una jerarquía decadente y temerosa de lo que hay más allá de la civilización, tú eres culto, creativo, libre de restricciones sociales y dispuesto a afrontar los misterios de lo desconocido.



Sir Roger 2ªÉpoca, Revista Mensual de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol. Nº5 Abril 1994.
Portada: David Maestro.

MBT y Days of Decision son juegos de Avalon Hill Company. Pax Britannica es un juego Victory Games. Ars Magica es un juego editado por Kerykion bajo licencia de White Wolf. Star Wars es un juego de Joc Internacional editado bajo licencia de West End Games. Traveller es un juego de Diseños Orbitales bajo licencia de GDW. Pendragon es un juego de Joc Internacional editado bajo licencia de Chaosium Inc.

"De tan capullos que somos, algún día floreceremos"
Anónimo conocido.
"Pero vamos a ver ¿Por qué mentís?"
Un ab-normal.

Dirección Oscar Lafuente.
Redacción Redactor Jefe: José Manuel Oliván.
Secretariado de Redacción: Felipe Calvo, José Antonio Pasamar, Antonio Sanz, Carlos Royo, Pablo Lagartos, Antonio Gimeno.
Diseño y Maquetación Composición: César Soria.
Diseño artístico: Eduardo Zubizarreta, Sonia Carreras.
Dirección Comercial Director Comercial & Cía: Carlos Nuzzo, Vicente López, Mario Sopena, Daniel Verón.
Administración:
Producción Jefe de Producción & Cía: Javier Cestero, Luis Blasco, Pedro Sáenz, Alberto Tirado.
Articulistas Francisco Abad, Javier Cestero, José Antonio Pasamar, José Manuel Romeo, Sonia Carreras, Francisco Calvete, Pablo Lagartos
Dibujantes Oscar Royo, Daniel Foronda, Javier Escudero, David Maestro.
Edita y Distribuye *Sir Roger*- Federación de Casas de Juventud.
C/ San Vicente de Paul 22, 50001-Zaragoza.
Tlfno. (976)200124, Fax (976)201115.
Imprime: Reproimsa.
Depósito Legal: Z-2799-90.
Tirada: 1.400 ejemplares.
Nº Suscriptores: 68.

INDICE

CONTENIDO **pág**

EDITORIAL

Hace tiempo que en España se echan a faltar unas jornadas de alcance nacional. Una fiesta de la afición en la que tengan cabida todas las casas comerciales, todos los diseñadores, todas las revistas, todos los jugadores... Esta reunión debería estar organizada contando con cada una de estas partes por igual. Pero quizá en estos momentos no exista el clima de confianza y complicidad que sería necesario para llevar a cabo tan magna empresa.

Todos deberíamos preguntarnos cuál es nuestra parte de culpa en este asunto y reflexionar sobre lo que deberíamos hacer para que estas jornadas fueran posibles. Tal vez lo que ocurra es que los días en que el Rol y la Simulación eran poco más que una romántica aventura, sólo para iniciados, quedaron atrás, inmersos en un mercado en rápida expansión y feroz competencia.

A mediados de este mes se celebran en Barcelona unas jornadas patrocinadas por Joc Internacional. Esta celebración causa cierto recelo en algunos sectores de la afición. Pero, de momento, como no tenemos otra cosa mejor y a la espera de esas otras Jornadas de jugadores, creemos que no pasará nada si nos damos una vueltecilla por Barcelona.

Allí encontraremos las pertinentes presentaciones, torneos y novedades. Pero sobre todo encontraremos gente, mucha gente. Aficionados llegados de todas partes, con formas de jugar muy dispares, con sus vicios y manías, e incluso, nos aventuraríamos a decir, de diferentes culturas.

Esta gente es la mayor satisfacción que puede proporcionarnos nuestra afición, más aún que cualquier partida, victoria o batallita. Y estas personas, este encuentro, siempre estarán muy por encima de cualquier interés comercial.

FECESYR

Con este nombre se ha creado la Federación Española de Clubes de Estrategia, Simulación y Rol. Se trata de una asociación independiente con la intención de representar a toda la afición lúdica del país.

Se oferta como una plataforma de ayuda, encuentro y promoción para todos los clubes, asociaciones y jugadores independientes.

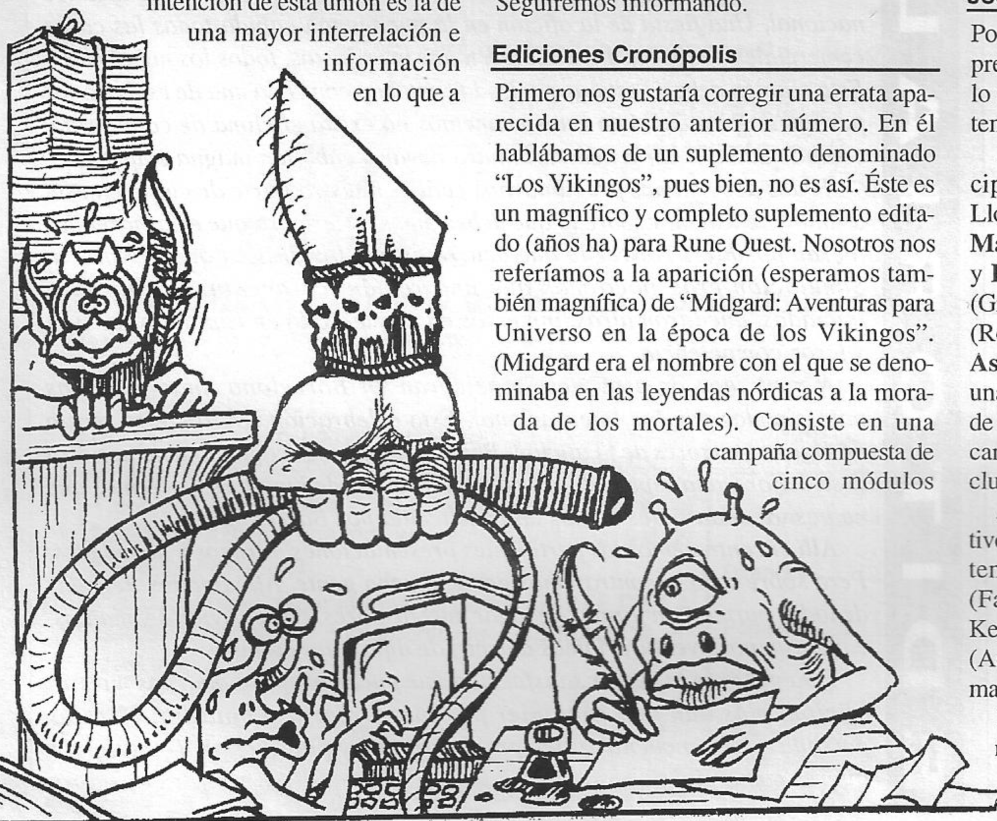
Sus objetivos son: Informar sobre campeonatos, jornadas, talleres, conferencias etc. Asesorar sobre los pasos a seguir para la legalización de clubes y asociaciones (documentación, estatutos, requisitos etc.). Apoyar y colaborar en la organización de jornadas, así como llevar a cabo sus propios campeonatos anuales, pero con la idea de que sean jornadas itinerantes, es decir, que se realicen en cualquier lugar de España. Y por supuesto cualquier tipo de intercambio, difusión, investigación y desarrollo de nuevos reglamentos. Si estáis interesados (tanto clubes como individuos) podeis escribir a:

FECESYR c/ Doctor Samponç nº100, 4º-2º, 08030-Barcelona.

De momento, y para ir abriendo boca, participaron en las jornadas que organizó el club Andelkrag los días 11 y 12 de Marzo en Barcelona. Van a participar, asimismo, en las jornadas de la Universidad Politécnica de Cataluña, montando un "Macrocivilización" de 100 m^2 de superficie con fichas de madera. Por último, van a participar en el Salón del Cómic, posiblemente con un Stand. ¡Han empezado fuerte estos chicos! Desde aquí os deseamos toda la suerte del mundo.

Asociación de Clubes en Aragón

Distintos clubes de Zaragoza y todo Aragón han decidido aunar sus fuerzas para trabajar juntos en lo que es todavía una promotora de clubes de estrategia, simulación y rol. La intención de esta unión es la de una mayor interrelación e información en lo que a estos temas se refiere, organizando actividades conjuntas que promocionen estos juegos y la formación de nuevos clubes. Entre las actividades que la Federación se ha propuesto está el acudir a las distintas jornadas nacionales, así como realizar unas propias para todo Aragón, incluso escuelas de masters para promocionar a nuevos grupos de aficionados.



En esta nueva asociación se integran clubes y aficionados de Zaragoza y de otros puntos de Aragón. Hay clubes pertenecientes a las Casas de Juventud, privados, independientes... todos tienen en común el trabajo para que esta asociación salga a flote.

Para cualquier tipo de información sobre el tema podeis dirigiros a:
Casa de Juventud "Las Fuentes".
c/Enrique Casas Vila s/n Tf: (976) 49.15.69
preguntad por Rosa Nuñez.

Kerykion & Ars Magica

Para cuando leáis estas líneas ya estarán en la calle, presumiblemente, las pantallas del director de juego de Ars Magica, ya que tienen previsto su lanzamiento a la venta a finales de Marzo o principios de Abril.

La tan esperada aventura oficial "Mistridge" está ahora en proceso de revisión, con lo que en breve estará también en la calle. El módulo "Storm Rider" nos aseguran que se presentará en las Dia de Joc, así que si alguno de vosotros estáis leyendo esta revista durante dichas jornadas ya sabéis, a buscar vuestro "Jinete de la Tormenta".

Por último y como novedades, la gente de Kerykion está traduciendo actualmente varios suplementos. Uno de ellos es "Iberia" que, debido a razones evidentes, se ha priorizado su comercialización en España. Otro de los suplementos por editar es "The Broken Covenant of Calebais". Parece ser que todo esto estará en las tiendas en el verano. Seguiremos informando.

Ediciones Cronópolis

Primero nos gustaría corregir una errata aparecida en nuestro anterior número. En él hablábamos de un suplemento denominado "Los Vikingos", pues bien, no es así. Éste es un magnífico y completo suplemento editado (años ha) para Rune Quest. Nosotros nos referíamos a la aparición (esperamos también magnífica) de "Midgard: Aventuras para Universo en la época de los Vikingos". (Midgard era el nombre con el que se denominaba en las leyendas nórdicas a la morada de los mortales). Consiste en una campaña compuesta de cinco módulos interconectados, también jugables independientemente. Se incluye un anexo de reglas especiales para la navegación y combate en el siglo VIII, describiendo la forma de vida, Dioses, mitos y leyendas de este pueblo.

Se anuncia que antes del verano aparecerá "Comandos de Guerra: El juego de rol de la II Guerra Mundial". Es un manual de juego totalmente independiente, desarrollado por Juan Carlos Herreros. Esperamos que este producto 100% español (producción, diseño y realización) tenga una buena acogida.

Para Mayo-Junio también está anunciada la 2ª parte de Time Warp que llevará el título de "Götterdämmerung. Time Warp 2". Bajo este enigmático título (¡¡ Qué alguien me diga lo que significa, por favor !!) se esconde un original planteamiento. Hitler ha conseguido ganar la II Guerra Mundial debido a no se qué historias sucedidas en Jurasia y ahora el mundo está dominado por la alemania nazi (¡qué horror!) y estos en el siglo XXI se lanzan a la colonización del Universo, topándose con unos alienígenas peores que ellos (que ya es decir) con los que entran en guerra . Afortunadamente sólo se trata de un juego en la línea de los "What if...?" (¿Qué pasaría si...?) que muy pronto podrás adquirir en las tiendas.

Y por último anuncian su software para generación de fichas de Universo, con el que los jugadores y DM´s pueden librarse de cálculos y de consultar manuales. Está disponible para ordenadores PC de cualquier tipo con al menos 640 Kb de RAM. Las fichas son modificables una vez creadas y están trabajando para tener pronto disponible una versión Windows 3.1 y otra Macintosh. Podéis solicitarla por correo a:

Ediciones Cronópolis. Apdo de Correos 329. 28230- Las Rozas (Madrid).

Joc Internacional- Dia de JOC

Posiblemente cuando leas estas líneas te estés preparando para las Dia de JOC o, incluso, lo estés haciendo durante ellas. Pues bien, tenemos algunas novedades al respecto:

Algunos clubes han confirmado su participación: **Los Vándalos** (Sant Boi de Llobregat); **Associació de jugadors de rol-Mataró** (Mataró); **Auryn, Savagequesters** y **El Grupo Beth** (Barcelona); **Menrood** (Granollers); **Asociación defensora del Troll** (Reus); **Mersulirans** (Madrid) y **Legiones Astartes** (San Sebastián). Se echa a faltar una mayor participación de clubes de fuera de Cataluña. Esperemos que se solucione esta carencia con la participación de los muchos clubes restantes.

Asimismo, para la mesa redonda de creativos de juegos de rol han confirmado su asistencia: Ludotecnia (Mutantes), M+D (Farwest), Farsa´s Wagon (Fanhunter), Kerykion (Ars magica) y Joc Internacional (Aquelarre), estando pendientes de confirmación otras como Larshiot y Ed. Miraguano.

Por otra parte, en la mesa redonda de revistas especializadas hemos confirmado la asistencia: Líder, Sir Roger,

Alea y Todo Pantallas, estando pendientes de confirmación Dragón, Super Juegos y Homo Ludens.

Entre las actividades previstas están el emitir un programa de radio en directo, un Killer , juegos y fanzines creados por los clubes y diversas demostraciones de juegos recién publicados.

Por otra parte, uno de nuestros dibujantes, David Maestro, expondrá parte de sus originales publicados en Sir Roger en el espacio de exposición. David Maestro es el dibujante, entre otras cosas, de las portadas de los números 4 y 5 y los rótulos de Noticias y Correo.

Por último recordaros que Dia de JOC tendrá lugar durante los días 15, 16 y 17 de Abril en Cotxeres de Sants (Barcelona). Allí nos veremos.

Y hablando de Joc Internacional, acaba de salir a la venta una ayuda para Pendragón: "Magia Céltica: Suplemento de magia para Pendragón". Además está por confirmar si GURPS estará listo para las Dia de JOC.

Jornadas en Zaragoza

Durante los días 9 y 10 de Abril, en la Casa de Juventud Casco Viejo, organizadas por el club "Dead Zone", se van a celebrar unas jornadas de juegos de rol. Habrá torneos de: Vampiro, Rolemaster, Cyberpunk, Battletech y Civilización. Tendrán como invitado especial a Cels Piñol (el creador de Fanhunter), que presentará el modulo oficial de su juego: "Zaragotham City". También estará el "Beavis&Butthead-Juego", juego "made in home". Más información:

Club "Dead Zone". C. J. "Casco Viejo". San Vicente de Paúl 22. 50014 Zaragoza. Tf:(976) 29.24.46.

Novedades Zinco

Para AD&D acaba de salir al mercado, "Aventuras" de los Reinos Olvidados y "Tribus de Esclavos" de Sol Oscuro. Además anuncian para principios de Abril el "Compendio de Monstruos" también para Reinos Olvidados y "Draconomicon", que habla de los dragones en los Reinos Olvidados. Para Mayo anuncian "El Manual del buen Brujo", expansión para AD&D.

Por otra parte están a punto de distribuir la 2ª edición corregida de Shadowrun, y más adelante una ayuda para Battletech: "Manual de referencia técnica 3050: El regreso de Kerensky".

Club Lúdico : "La Llagosta"

Desde La Llagosta nos escriben estos amigos. Se trata de un grupo de jóvenes de 15 a 16 años, que como ellos mismos dicen *"Estabamos hartos de bajar a Barcelona"*.

Como actividades que van a realizar, destaca su participación en "La Semana Verde" de su instituto. Si estáis interesados en pertenecer a este club, escribid a: Eduardo Muela Fernández. Plaza Cataluña nº5, 1º-1º. 08120- La Llagosta.

Nos despedimos ya hasta el mes que viene. Volviendo la página os encontrareis con una nueva sección dedicada a correo. ¡Ah! y por cierto, "Götterdämmerung" significa algo así como: "El crepúsculo de los Dioses" (que me lo han chivado). Saludos.

Erratas y aclaraciones

Sobre "Sombras del Sol Oscuro"

En el número 202 de la revista Dragon (edición americana) hemos descubierto la existencia de un artículo que trata el mismo tema que el de "Sombras del Sol Oscuro" aparecido en el número anterior (como bien deberíais saber). En ese artículo se tocaba el tema de la magia en el mundo del Sol Oscuro, así como otros temas relativos a razas y sacerdotes. Nuestro articulista entiende que existen contradicciones en el artículo de la Dragon americana que estropean el sistema que pretende emplear. No es lógico que en un mundo en el que se necesita como primer requisito la extracción de energía se puedan realizar los conjuros con mayor velocidad de la normal: para conjuros de niveles 1º y 3º el profanador obtiene un modificador de -1 a la velocidad. Otro detalle importante es el razonamiento que realizan para explicar por qué un preservador utiliza la magia como un profanador: lo hace con la intención de obtener mayor poder; sin embargo, cuando el preservador acaba acostumbrándose a utilizar la magia como un profanador (se convierte en uno de ellos) ya no tiene ese poder de más.

Por otro lado, el sistema expuesto de cambio de preservador a profanador y viceversa, podría ser muy interesante y aconsejamos que lo probéis. Y contádnoslo.

Esperamos que en breve nuestros compañeros americanos dediquen su atención a los otros temas que tratamos en "Sombras del Sol Oscuro". Mientras tanto os aconsejamos que sigáis aplicando las reglas allí expuestas.

Sobre Flat Top

En el escenario de Flat Top del número anterior cometimos un "pequeño" fallo: nos comimos el despliegue inicial americano, además de otras cosas. Ahora os lo ponemos tal y como debería haber aparecido:

Despliegue inicial Americano: Flota del Pacífico y los buques en reparación en Pearl Harbor.

TF.1 entra por el sur del cuadrante IV a las 06.00 del día 7.

TF.2 entra a las 04.00 del día 7 por cualquier hexágono al oeste de los cuadrantes I y III.

Puntos de Victoria: Añadir: "Cada impacto en instalaciones portuarias:-2".

Tabla de Barcos:

CV Kaga y Akagi: AA=5, Daño=6;

CV Hiryu y Soryu: AA=4, Daño=5.

Las bases de Hewa y Haliewa y el aeropuerto de Oahu están situados en el Hexágono FF20. Las bases de Hickman, Wheeler, Bellows y el aeropuerto de Pearl Harbor están situados en el hexágono GG20. Y, por último, el aeropuerto de Hilo está situado en el hexágono NN25. Rogamos disculpéis estos fallos que hacían el escenario bastante difícil de jugar. Podéis aprovechar estos hexágonos como referencia para las coordenadas del tablero.



Ve la luz en este número 5 la indispensable sección de Correo. A través de ella vamos a entablar un diálogo con vosotros, a la vez que vamos a intentar formar opinión, partiendo siempre de vuestras reflexiones, críticas, sugerencias e insultos varios. Podéis aprovechar este espacio (aparte de halagarnos y felicitarnos) para pedirnos información, daros a conocer, lanzar iniciativas de todo tipo y contactar con la afición. Además de todos estos fines tan idealistas como loables nos encantaría que nos escribieseis, aunque sea para que nos contéis vuestra vida, obra, milagros y batallitas; de esta forma nos hacéis más llevadera nuestra penosa existencia.

Para aparecer en esta página, dirigir vuestras misivas a *Sir Roger, C/ San Vicente Paul nº22, 50015 Zaragoza*, indicando en el sobre *Sección Correo*. Aquí va la primera entrega de las cartas acumuladas durante estos primeros meses, así que paciencia si nos has escrito y no ves tu nombre en este número, tarde o temprano aparecerás...

Acerca de fanzines, revistas y revistillas...

La tónica general de las cartas que nos escribís y en concreto, las de **Iván Herreros** de Barcelona (seguimos esperando esos ejemplares prometidos de vuestro fanzine *Rol Fantástico*), **Alvaro Illera** (Haro, Rioja) y **Carlos Ferrero Martín** (Zamora) nos felicitan por nuestro trabajo, haciendo, en ocasiones, algunas comparaciones que nos hacen sonrojar. Nos sorprenden grátamente y nos animan a continuar, a la vez que nos reafirman en nuestra idea de que no hace falta ser profesional para hacer un trabajo serio y digno.

Nos comenta **Alvaro** que *"En un primer momento, uno se da cuenta de que todo tiene una imagen muy profesional (...)"* ¡Dios mío! ¿dónde? ...bromas aparte, en Sir Roger nadie cobra un duro por su trabajo, somos totalmente amateurs (por muchos años). En cuanto a la imagen profesional... nosotros mismos nos encontramos ciertos defectillos. La verdad (ahora que no nos oye nadie), alguna que otra chapucilla sí que hemos cometido, y para que veas que vamos subsanándolas haced la prueba: colocad en orden cronológico los números publicados hasta ahora y podréis descubrir que vamos mejorando mes a mes, ...y todavía nos falta.

Retomando el hilo, nos satisface descubrir que haya aficionados que se esfuerzan en buscar más allá de llamativos colores o sugerente publicidad a la hora de juzgar un trabajo. Por lo general, se asocia calidad con profesionalismo, cuando las ofertas amateurs pueden ser tanto o más interesantes. Hay que tener en cuenta que, de partida, los objetivos son muy distintos, lo que lleva a dos filosofías de trabajo muy diferenciadas; por supuesto, ambas alternativas son totalmente válidas y lícitas, a la vez que complementarias. Con que el aficionado sepa lo que se lleva entre manos...

Iván se dirige a nosotros cariñosamente como *"...fanzine (aunque vosotros os llaméis revista)"*. Sobre si somos fanzine o revista (os dirigís a nosotros usando cualquiera de las dos denominaciones) os diremos que nos da igual; llamadnos como queráis, no tenemos ni manías ni aires de grandeza. De un fanzine nos queda esa sensación de camaradería, de aventura y desparpajo, mientras que, como revista, podemos aportar periodicidad, seriedad, calidad en los contenidos y calidad en la presentación en función de nuestros escasos medios (y de la Diosa Fortuna, porque llevamos una temporada...).

Y para acabar este capítulo, seguiremos comentado la carta de **Iván** que, de momento, se lleva el premio especial de la crítica a la carta más suculenta. Sólo decirte que no tenemos ninguna manía al AD&D. De hecho, contamos en nuestras filas con fervientes admiradores del mismo. La publicación de una fe de erratas no debe interpretarse como intento de atacar o desprestigiar, sino que obedece a un deseo de ayudar al aficionado. La publicación de la fe de erratas de AD&D (nº1) artículo estaba más que justificada y quien quiera ver segundas intenciones, allá él. Nosotros seguiremos publicando los artículos que pensamos que son necesarios para los jugadores.

Acerca de Javier Triviño & Cía...

Sección aparte para nuestro incondicional gijonés y los amigos de la **Orden Esotérica de Innsmouth**, que encabezan el ránking de número de cartas enviadas, con cuatro en poco más de un mes. Gracias mil por los halagos y por la ayuda, pasamos las felicitaciones a Sonia Carreras, autora de los dibujos de Ars Magica del nº2 y la portada del nº3, y al autor de dicho artículo.

Respecto a la cuestiones; sí, aprovechamos mucho los márgenes y la letra es muy pequeña pero, como tú mismo bien dices, obedece al intento de dar lo máximo posible al mínimo precio. También se ha considerado la idea de usar papel reciclado, pero de momento no hemos tomado ninguna decisión.

Respecto a la fórmula para editar vuestro fanzine, lo ideal sería que os constituyeseis como asociación juvenil (o cultural, según vuestra edad) entregando los correspondientes estatutos en el Gobierno Civil de vuestra ciudad. En virtud de la ley de asociacionismo estaréis exentos de cobrar y/o declarar IVA (damos por supuesto que no tenéis ánimo de lucro y que vuestros fines están encuadrados en los fines de interés social), aunque nadie os salvará de llevar con rigor vuestras cuentas, actas, asambleas y todo lo que los estatutos exijan al respecto. No necesitáis ISSN, bastará con el depósito legal. Esperamos haber servido de ayuda.

Más cosillas... podemos comprender que queráis ver mayor número de páginas en la revista (nosotros también) pero nuestra neurona no acaba de asimilar que se eche en falta un aumento de precio ¿Quizá se te cruzaron los cables al escribir? ¿Es que precio alto es sinónimo de calidad? Vosotros mismos...

De momento, en este número, seguimos aferrados a las 150 pesetillas, pero ya podemos adelantar que no tardaremos en subirlo.Eso sí, el aumento irá acompañado de un sustancial incremento en la calidad de presentación y contenido (más páginas, mejor papel, etc...).

¿Se te acabó la tinta? Sigue escribiendo, por favor. Esperamos ansiosos más noticias sobre vuestro fanzine *Necromancia*.

Una de consultas...

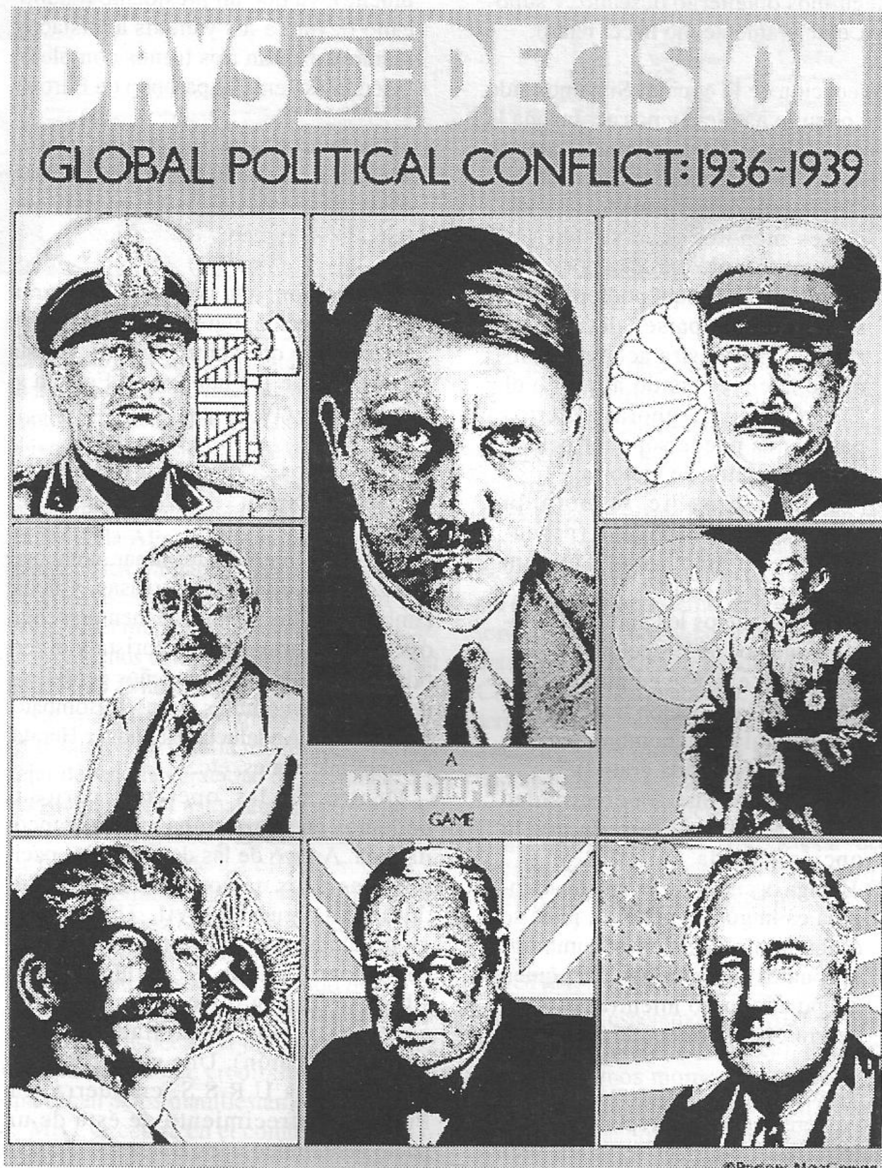
Desde Algeciras, **Raul Max. Espinosa** y su club **El Crítico Pifioso** se dirigen a nosotros para que les informemos sobre *"(...)cualquier cosa relacionada con el rol y la simulación, ya que estamos empezando a montar un club y unas jornadas en la localidad, y no sabemos bien cómo hacerlo."* ¡Uff! ¿Por dónde quieres que empecemos? podríamos llenar hojas y hojas... Suponemos que no sois tan recién llegados, ya que nos contáis que estáis editando un fanzine, del que, por cierto, nos gustaría recibir más información y/o algún ejemplar. Respecto a las jornadas, podríais empezar poniéndoos en contacto con el resto de clubes de vuestra localidad (alguno más habrá) y buscando la gente que juega en los institutos, por ejemplo. Quizá sería interesante que antes realizaseis una actividad de menor alcance (torneos, partidas abiertas, demostraciones), para daros a conocer, obtener nuevos miembros y contactos y, principalmente, ganar experiencia.

En cuanto a las subvenciones, podéis pedir información en el área de Juventud de vuestro ayuntamiento y en las Juntas Municipales de Distrito, que muchas veces disponen de partidas específicas para actividades de difusión cultural. Más fuentes de ingresos: por supuesto, el patrocinio de las tiendas de vuestra ciudad (o de aquellas donde preveáis vender el fanzine).

Un saludo, esperamos recibir pronto noticias de todo lo que vayáis realizando.

Lo que tengas que hacer hazlo pronto

por Francisco José Abad



Julio, 1936. España: Una conspiración militar contra la República conduce a un fallido golpe de estado; el país queda dividido en dos partes y comienza una guerra civil… ¿Cómo se verán implicadas en esta contienda las demás potencias europeas?

Julio, 1937. China: Los incidentes del puente Marco Polo y el aeropuerto de Shangai producen un inevitable enfrentamiento entre las fuerzas militares japonesas y chinas… ¿Supone ello el inicio de una expansión nipona por los vastos territorios de oriente?

Marzo, 1938. Austria: Tiene lugar un plebiscito sobre la unión de esta nación al III Reich. El 97% de los votos refrendan la unificación: es el Anschluss. El ejercito austríaco queda incorporado a la Wermacht. ¿Cómo reaccionarán el resto de los paises centroeuropeos ante el ascenso de la nueva Gran Alemania?

Septiembre, 1938. Checoslovaquia: Hitler exige que la región checa de los Sudetes se incorpore al Reich. Checoslovaquia decreta la movilización general… ¿Abandonarán Francia y el Reino Unido a su aliado ante lo que parece una agresión inminente?

Hoy conocemos la respuesta a todas esas preguntas, sin embargo, a través del Days of Decision podremos cambiar los resultados y, de paso, conocer un poco mejor todos los acontecimientos que condujeron a nuestro mundo a una de sus mayores tragedias: La Segunda Guerra Mundial.

Days of Decision (en adelante DoD) consiste exactamente en lo que su propio nombre indica, es decir, la toma de decisiones, y serán estas, y sus consecuencias las que configuren una partida.

Con una presentación impecable y vistosa, como ya es habitual en los productos de Australian Design Group, encontramos los poco comunes componentes de este juego, que me atrevería a calificar de ingenioso e innovador.

Lo primero que descubrimos es un mapa, pero sin hexágonos, ni áreas, ni nada que se le parezca (porque no nos harán ninguna falta… todo sea dicho). Lo que sí veremos son casillas para controlar los recursos económicos de cada país, pistas para el control de las guerras en curso, el estatus político de cada país menor (según resulte más proclive a las

El "Mundo En Llamas" (World In Flames) nos sorprende cada cierto tiempo con una nueva expansión, que llevan camino de convertir al juego en una nueva "Serie Europa". Ya han editado "Planes in Flames" (con reglas para aviones y pilotos), "Asia Aflames" (con mapas de Escandinavia y el que falta entre Europa y Asia), "Africa Aflames" (con el mapa completo de Africa y reglas de anfibios) y "Days of Decision", del cual nos ocupamos en este artículo.

DAYS OF DECISION

naciones del futuro Eje o de los futuros aliados) y la efectividad política de cada gran potencia. Recordad que nos hallamos ante un juego político y económico... ¿O a caso pensabais que la estrategia es algo puramente militar? Nada más lejos de la realidad.

Encontraremos alrededor de 200 fichas; la mayoría para usar en World in Flames, pues para jugar a DoD son necesarios pocos marcadores.

Existen también seis cartas de opciones políticas, alma mater del juego, y que más adelante explicaremos en profundidad.

Tres cartas para el control de entrada en la guerra de los U.S.A., los puntos de victoria, la producción actual de cada potencia, las opciones, los países menores, un libreto de reglas estándar y otro para el juego de campaña, las tablas de la 5ª edición de World in Flames y dos dados completan el bagaje.

Para poder obtener una idea clara sobre DoD, lo mejor será examinar con un poco de detenimiento la secuencia de juego, que se divide en diez fases:

1º Determinar la iniciativa: En esta fase averiguaremos cual de entre las potencias de cada bando tendrá la posibilidad de comenzar una acción (o comprobar su efectividad política, aunque no realice acción alguna). Aclarémonos un poco con un ejemplo casero: supongamos que el jugador que rige los destinos de la Unión Soviética decide efectuar una purga en su ejército (como realizó Stalin en 1937), pero la iniciativa ha recaído, dentro del bando aliado, en Sir Neville Chamberlain (es decir, el jugador que lleva la Commonwealth, más conocida como Inglaterra). Stalin no solo necesitará el acuerdo y beneplácito de los británicos, sino que además ambos países deberán pasar su tirada de efectividad política para poder llevar a buen fin la opción elegida (los rusos por ser el país directamente implicado y los ingleses por tener la iniciativa). Lógicamente, en el bando del Eje las cosas funcionan de igual modo.

2º Elegir la opción: Aquí el asunto suele tomar tintes de gallinero, ya que todo el mundo parece tener la adecuada. No nos engañemos, seamos cautos y meditemos brevemente antes de elegir, ya que la precipitación o el hacer caso al listillo de turno, nos puede complicar seriamente las cosas.
Tened en cuenta que existe una opción secundaria para cada opción, que nos supondrá un esfuerzo adicional. Cuesta más puntos económicos y hará cambiar todos los modificadores de países menores algo más drásticamente, pero habitualmente nos dará, a la larga, mayores beneficios.
Y por supuesto, daros cuenta que para efectuar algunas acciones es necesario haber hecho otras previamente.

3º Activar la opción: De acuerdo con lo comentado en el paso 1º y según la opción elegida y los países implicados, veremos si, realmente, se lleva a cabo lo que pretendemos (descubriremos a veces que acabamos en la opción cero, que es la que se coge cuando no conseguimos obtener lo deseado, y supone, efectivamente, no hacer nada).

4º Ejecución de la opción: Si hemos sido un poquito hábiles (y nos acompaña la suerte), lograremos ejecutar nuestra opción. Ello supondrá varias cosillas:

a) Se determina la influencia en los países menores (que suelen ser muy raritos y se enfadan por cualquier tontería). Aquí podremos ver si los citados países deciden, a resultas de nuestra acción, inclinarse hacia el bando aliado o el Eje. ¡Cuidado!, ignorar a ciertos países nos puede suponer perder muchos puntos de victoria.
b) El efecto sobre la opinión pública norteamericana (procurando tener siempre al Tío Sam de nuestra parte).
c) Contabilizamos los puntos de victoria que nos dé la opción.
d) Pagamos el coste en puntos económicos. Cada opción tiene un precio (naturalmente hombre, ¡en este mundo no hay nada gratis!).
e) Se revisa si nuestra efectividad política resulta alterada por la opción elegida.
f) Huelga decir que si la opción escogida es la guerra general, pues se acabaron las decisiones; sumamos los puntos de victoria y a ver quien ha ganado, pero mientras esto no ocurra, seguimos con la 5ª fase.

5º Golpes en países menores: Como quien no quiere la cosa, subrepticiamente, "a hurtadillas", nuestros servicios secretos tienen el apasionante trabajo de ir creando lo que llamaremos "células golpistas", que se establecen en países menores, bien porque los queremos "asegurar" o porque en ellos se atisba la sombra de la duda sobre sus futuras intenciones (como alinearse con el otro bando, por ejemplo). Aprovecharemos esta misma fase para llevar a efecto los citados intentos golpistas, fruto de las células que vayamos "plantando", pero este tipo de acciones está muy mal visto y nos puede salir mal, decidiendo pasarse al enemigo. Un altísimo riesgo que procuraremos no asumir a menudo.

6º Tirar para la posible activación del golpe en España: ¡Sí señor, tenemos una fase para nosotros solos!. Durante 1936 las grandes potencias europeas pueden tratar de acelerar o decelerar el estallido de nuestra guerra civil.

7º Elecciones U.S.A.: ¡Es que en este juego pasa de todo! Efectivamente, en el turno de Noviembre/Diciembre de 1936 se llevan a cabo elecciones en los Estados Unidos, y por el bien de los aliados, mejor si ganan los demócratas (bueno, hoy las cosas no han cambiado mucho), ya que un presidente republicano llevará a los yanquis al aislacionismo y estarán tres turnos completos "viéndolas venir" y pasando de Europa.

8º Resolver los conflictos en curso: Mediante un sistema tan sencillo como abstracto, resolvemos las guerras que tengamos en marcha por ahí.

9º Producción: ¡A cobrar! Cada gran potencia recibe ingresos, en función de los recursos que controle, claro, y hasta cada uno de los bandos en España si hay guerra civil (¡qué detalle!).

10º Movemos el marcador del turno y begin the begin...

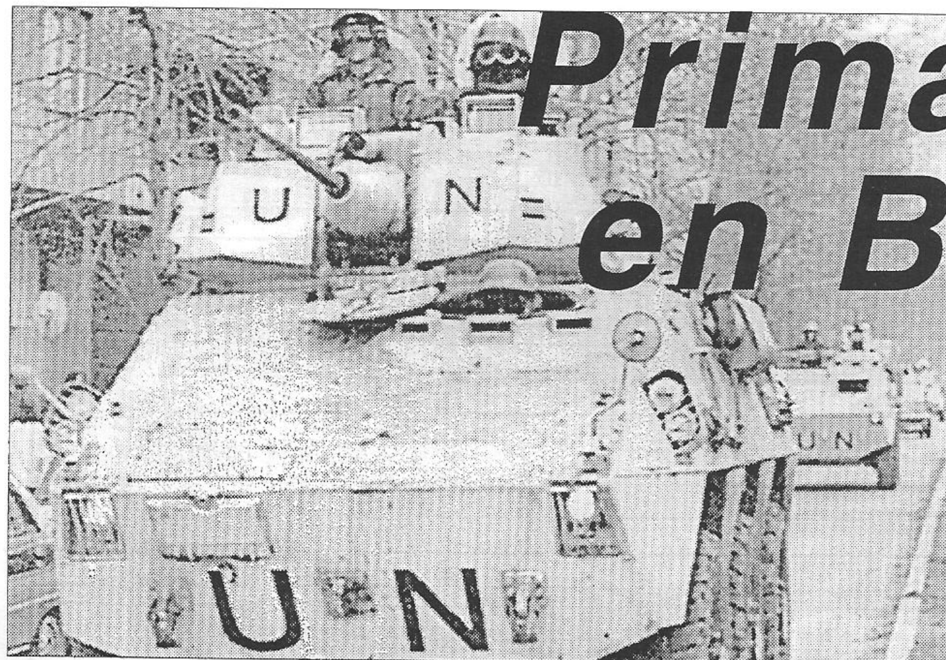
Conviene, antes de terminar, comentar una serie de opciones curiosas, y decir también que las mismas vienen presentadas de una forma muy colorista y divertida, a través de unos pequeños periódicos de singulares nombres, como Il Bombato, Información Andalucía, Hannover Herald, Chungkink Times, etc.

Dentro de las opciones curiosas podemos encontrar: una guerra franco-italiana. Apoyo de las democracias occidentales a los nacionalistas españoles durante la guerra civil. Una guerra greco-italiana, italo-yugoeslava e incluso hispano-italiana. Respaldo aliado a Checoslovaquia (otro gallo les habría cantado). Unión entre Mao y Chiang (Ciencia Ficción). Una guerra franco-española. La U.R.S.S. en guerra con Persia, el ofrecimiento de ésta de un pacto económico a los Balcanes. Francia extiende la Linea Maginot. La U.R.S.S. apoya al General Franco (???). Francia ocupa Renania, etc.

Pudiendo hacer todo lo anterior, como comprenderéis, los resultados finales de cualquier partida parecen a menudo ciencia ficción, y nos podríamos encontrar a los polacos como íntimos amigos de los alemanes, a los rumanos colaborando con la Commonwealth, etc.

Este es uno de los alicientes más interesantes a la hora de ver los resultados finales de cualquier partida, pero también un handicap si se pretende continuar con World in Flames.

Pero ésa es otra historia...



Primavera en Bosnia

por Javier Cestero

	4		1
2		3	

▲N

ESCENARIO.

UNPROFOR. All troops average

Entran por el este del tablero 1:
1° batallón reconocimiento: 4VEC average=23*4=92, 4 medium trucks (sin valor; convoy ONU)

Despliegan en el tablero 4:
Puesto de control de la UNPROFOR:
3team=16*3=48, 2 MG=2*2=4, 1 Milan=26, Lt Medium Inf. (with C-90)=28+8*5=180.
2 Improved position=20*2=40

MILICIAS Serbobosnias. All troops poor

Despliegan en el tablero 2:
2*BMP-1=12*2=24, 1*BRDM-2=16*1=16 (average), 1*T-72M-1=18*1=18, 6*Standard Inf. (with RPG-7)=25+9*6=204

Weather=Normal. Visibility=Day
Game Lenght=15 turns

Condiciones de victoria:

El bando de UNPROFOR recibe 40 puntos de victoria por cada camión que abandone el mapa por el borde oeste del tablero 2. Adicionalmente se contabilizarán los puntos de victoria de las unidades de combate de UNPROFOR (average) que abandonen el mapa, igual que los camiones, más las causadas al enemigo, menos las propias que permanezcan en el tablero. Las milicias serbio-bosnias obtienen 40 PV por cada camión que permanezca en el tablero al finalizar el escenario.

¿Qué ocurriría si la OTAN atacara las posiciones artilleras serbias, y éstos, en venganza, emboscaran un convoy de Cascos Azules españoles en misión humanitaria?.

¿Y qué ocurriría si el Alto Mando de UNPROFOR ordenara abrir fuego y repeler el ataque?.

Esta es la situación que os planteamos en un escenario para MBT, uno de los juegos, que a escala táctica, mejor recrea el mortífero combate moderno.

MBT

Introducción

La amenaza de una confrontación este-oeste se atenúa día a día, pero quedan suficientes puntos calientes como para no desechar definitivamente la posibilidad de una tercera guerra mundial. La idea de enfrentar sobre un tablero las fuerzas del bloque soviético contra las de la Alianza Atlántica ha tenido su reflejo en los wargames. Dejando de lado los de gran escala, como NATO y East and West, en el mundillo de la simulación táctica escogemos el representante de la Avalon Hill, MBT (Main Battle Tank).

En cualquier juego que pretenda simular el campo de batalla moderno, debemos dejar de lado la veracidad de sus tablas. La mayor parte del armamento moderno se encuentra clasificado y sujeto a secreto militar (tal es el caso de los blindajes, capacidad de penetración de los proyectiles, etc). Asimismo, reina el subjetivismo en cuanto a la calidad y capacidad operativa de las unidades, pues estas no han sido nunca (o casi nunca) probadas en el campo de batalla. En este aspecto, el juego debe aportar una cierta dosis de credibilidad, y que no aparezcan datos manifiestamente erróneos.

MBT se centra en el combate en las llanuras de Europa central entre vehículos acorazados, sin desdeñar por supuesto el resto de unidades de combate que hacen de las batallas modernas algo tan complejo.

El juego contempla las fuerzas norteamericanas estacionadas en Europa, las de Alemania occidental por parte de la OTAN (el juego es de 1989 y no se había producido la reunificación alemana) y las fuerzas soviéticas como representantes del ya extinto pacto de Varsovia. Recientemente ha aparecido en el mercado IDF (Israeli Defense Force), segundo juego de la serie que recoge los combates en Oriente medio.

Contenido.

El juego se presenta en caja-libro, con cuatro tableros multiposicionables, un libreto de reglas, fichas, tablas y cartas de unidades, junto con dos dados de diez caras. En él se recogen todo tipo de unidades, como infantería, vehículos, lanzamisiles, aviación y helicópteros, a lo largo de treinta y seis páginas de reglas.

A pesar de lo que puede parecer en principio, el juego no es complicado, pues sus mecánicas de juego buscan trasmitir la esencia del combate moderno, donde priman factores como la movilidad y la coordinación antes que la cantidad y la potencia de fuego. Como ya hemos avanzado, el juego se presenta como una serie a desarrollar, que a raíz del éxito obtenido se verá ampliada (descontando IDF) en el futuro.

Al aficionado al juego le puede resultar de gran interés la revista "The General" dedicada al MBT (volumen 26 - Número 3, correspondiente a Julio-Septiembre de 1990).

Bosnia, 1994.

Es posible (y esperemos que MBT se quede en una simulación hipotética), aplicar el juego a algunos momentos concretos de nuestra historia reciente (operación tormenta del desierto) aunque en menor escala. Aquí os presentamos un escenario hipotético ambientado en la antigua Yugoslavia. Fuerzas españolas de la agrupación Madrid, integrantes del destacamento español de UNPROFOR, realizan una misión rutinaria de protección a un convoy de ayuda humanitaria con destino a una localidad bosnia cercada por las milicias serbio-bosnias, unos cincuenta kilómetros al norte de Mostar. Al paso por un puesto avanzado de control de la ONU, las fuerzas españolas son objeto de un ataque por sorpresa. Siguiendo las órdenes del mando de UNPROFOR, se ordena evacuar la zona y utilizar la fuerza como defensa ante el ataque serbio-bosnio, llevado a cabo en represalia por las misiones aéreas realizadas por los aviones de la OTAN, esa misma mañana, contra una batería de artillería.

SPN-1A: SPANISH Leg Units & Equipment (1 ton/Squad: 1/2 ton/Team/Half-Squad):

SQUAD: 1-15
HALF-SQUAD: 1-15
TEAM: 51-55 or 51-55

MOVEMENT INFORMATION	Squad	1/2 Squad	Team
SPEEDS	2(1)	2(1)	1
STACKING POINTS	2	1	1
LOAD/UNLOAD	1	1	2

FIRING INFORMATION

Type of Unit	Unit Size	PT	Max ROF	TRN	Dep El	Tot Ammo	ST	Type Ammo Fired	FAC	1	2	3	4	5	6-8	9-10	11-12	13-20	Vehicle Damage from Hit: No Dam	Cmp Hit	Knk Out	Brw Up	ATGM Speeds: TAR 1-3	MV 4+
HvyMech Inf (Guns)	SQUAD	31	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM	39	32	25	17	12	7	3	—	—	—	—	—	—	—	—
									MV	20	16	13	9	7	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
	1/2SQ	22	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM	25	21	18	14	11	7	3	—	—	—	—	—	—	—	—
									MV	13	11	9	7	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
Lt Mech Inf (Guns)	SQUAD	28	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM	34	27	20	13	8	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
									MV	17	13	10	6	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
	1/2SQ	21	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM	20	16	13	9	7	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
									MV	10	9	7	5	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
Standard Inf (Guns)	SQUAD	28	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM	28	21	13	6	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
									MV	14	11	7	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	1/2SQ	19	1	360	Unl	Unl	10	GP	NM	14	11	7	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
									MV	7	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Any Infantry (Guns)	TEAM	16	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
									MV	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
MG (Gun)	a	2	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM	9	8	7	6	5	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
Milan Class 2 (ATGM)	b	26	1	120	Unl	Unl	OT	HEAT (CE)	AP	10	16	17	18	18	18	18	18	18	01-	14-	31-	66-	26	13
									PY	130	130	130	130	130	130	130	130	130	13	30	65	00		
								GP	NM	18	18	18	18	18	18	18	18	18	—	—	—	—		
Instalaza C-90 Stab. 0 (Rct Lnchr)	b	8	1	60	Unl	Unl	10	HEAT (CE)	AP	20	9	3	1	—	—	—	—	—	01-	16-	41-	71-	—	—
									PY	65	65	65	65	—	—	—	—	—	15	40	70	00	—	—
								GP	NM	13	13	13	13	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
									MV	8	8	8	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Flamethrower	d	10	1	60	Unl	Unl	0	Causes a modifier for close assaults and hand-to-hand combats.															—	—
								AA	—	LL	LM	LH	MM	MH	HH	DAM	RNG	CM	—	—	—	—	—	—
Any Infantry (Guns)	SQUAD	c	1	360	Unl	Unl	10		OP	15	12	9	9	6	3	+20	1-6	—	—	—	—	—	—	—
	1/2SQ	c	1	360	Unl	Unl	10		OP	10	8	6	6	4	2	+20	1-6	—	—	—	—	—	—	—
Any (Guns)	TEAM	c	1	360	Unl	Unl	0		OP	10	8	6	6	4	2	+20	1-6	—	—	—	—	—	—	—
REDEYE (AAM)	b	3	1	60	Unl	Unl	10	(MT)	OP	40	36	34	34	32	30	+10	2-30	80	—	—	—	—	—	—

NOTES: a: Must be placed with a team. b: Place with a team, squad or half-squad. c: See points for type of unit elsewhere. d: Placed with Assault Squads only.

TARGET INFORMATION (GP DEFENSE FOR ALL)

	Block	Buildings: Brick	Stone	Wood	Bridge /Clear	Ditch	Depression	Destroyed	Fire	Heavy Woods	Imprvd Psiton	Rough	Scrub	Stream	Wire	Woods	Wreck	
FC	+1	8	10	7	4	6/8	5	6	P	8	9	6	5	P	P	7	+1	FC
NM	+1	6	8	5	2	4/6	3	4	P	6	7	4	3	1	P	5	+1	NM
MV	+1	4	6	3	1	2/4	1	2	P	4	5	2	1	1	P	3	+1	MV

NOTES: All have radios. A Milan may not be fired when moved. A squad may be made "Assault" or "Squad Plus" for an additional 15 points, and "Special Forces" for an additional 30 points. The Milan may not be fired from the upper floors of buildings. MG and Milan may be fired while being transported. Flamethrower, C-90 and Redeye may be fired while being transported only if on a non-FC vehicle or on an open FC vehicle. Redeye is ineffective vs. ground targets. All guns are small arms.

SPN-1B: VEC BMR-600 Reconnaissance Vehicle (13.7 tons): 45-23-12 points

Vec-BMR 600
41- 45

MOVEMENT INFO.

SPEEDS: Weather	MF	Road	Path
Normal	6	1/2	3/4
Snow	4	3/4	3/4
Mud	2	1	1

TURN COSTS: 0-1/2-1-Wheeled
STACKING POINTS: 2
TRANSPORT VALUE: 0

MOVEMENT COSTS

BLOCK	P	HASTY ENTRENCHMENT	b	SMOKE	+1
BRIDGE	+1	HILL HEXSIDE	+2a	STREAM (FORD)	4
BUILDINGS	+1	HILL HEXSIDE (3Lv1)	P	STREAM (NON-FORD)	6
CLEAR	1	IMPROVED POSITION	1	WIRE	P
DEPR HEXSIDE	+2a	ROUGH	4	WOODS (HEAVY)	P
DEST/DITCH/FIRE	P	SCRUB	2	WOODS (LIGHT)	3

a: Per level. b: Use other terrain in hex.

FIRING INFORMATION

Weapon	Max ROF	TRN	Dep El	Total Ammo	ST	Type Ammo Fired	FAC	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-30	31+		Vehicle Damage: No Dam.	Cmp Hit	Knk Out	Brw Up
25mm Stab 0 C gun	4	3T	8/12	50 (5)	OT	AP (KE)	NM	19	17	13	8	2	1	—	—		01-	18-	44-	88-
							MV	11	10	9	7	6	3	—	—		17	43	87	00
						GP	NM	17	16	15	13	11	10	8	—		EF= KNK OUT if GP def=1			
							MV	9	8	7	6	5	5	4	—					
						AA	—	LL	LM	LH	MM	MH	HH	DAM	RNG	CM	—	—	—	—
							OP	15	13	11	11	8	6	0	1-20	—	—	—	—	—
MG (TTO)	1	360	9/12	Unl	0	GP	NM	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
							MV	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
						AA	—	LL	LM	LH	MM	MH	HH	DAM	RNG	CM	—	—	—	—
							OP	10	8	6	6	4	2	+20	1-6	—	—	—	—	—
BAILED CREW-5	1	360	Unl	Unl	0	GP	NM	4	2	—	—	—	—	—	—	—	SMOKE MAKERS: DS			
							MV	2	1	—	—	—	—	—	—	—				

TARGET INFORMATION

HIT LOCATION CHARTS

Angle of Hit	TF	HF	HF*	TS	HS	HS*	TR	HR	HR*	TK*	GN	TTG	HDG	TTA	HDA
FRONT	01-	39-	56-							95-		01-	39-	01-	39-
	38	55	94	—	—	—	—	—	—	99	00	05	43	10	48
FRONT/SIDE	01-	20-	28-	48-	67-	75-				95-		01-	20-	01-	20-
	19	27	47	66	74	94	—	—	—	99	00	05	24	10	29
REAR/SIDE				01-	20-	28-	48-	67-	75-	95-		01-	20-	01-	20-
	—	—	—	19	27	47	66	74	94	99	00	05	24	10	29
REAR							01-	39-	56-	95-		01-	39-	01-	39-
	—	—	—	—	—	—	38	55	94	99	00	05	43	10	48

HF*, HS*, HR* and TK*: Treat as a "miss" if hull down.

ARMOR CHARTS

Ammo Used	Elevation	Frnt-Rear: TF	HF	TR	HR	F/S-R/S: TF	HF	TS	HS	TR	HR	Above: TT	HD
KE or CE	LEVEL	6	6	4	3	7	8	6	5	5	4	—	—
	RISING	6	7	5	3	9	10	7	5	7	4	—	—
	FALLING	5	5	4	3	7	7	5	5	5	4	13	13

SIZE: −1. GP DEFENSE: 2. CA DEFENSE: 1.

NOTES: **Pegaso Vec BMR 600** : Has radio and NBC. Amphibious. MG and Bailed Crew are small arms.

Livingstone, supongo



por José Antonio Pasamar

La mañana era excesivamente fría para la época del año en la que se encontraban. John Stattford se dirigía a pie, sumido en sus pensamientos, hacia el lugar donde le habían citado, avanzando a través de la espesa niebla que cubría, como siempre a esas horas, la ciudad de Londres.

Cuando la Royal Geographical Society, de la cual era miembro honorario y uno de sus principales benefactores, le designó para representarla en esta reunión, no estuvo demasiado seguro de querer asistir, pero finalmente, extraños motivos que ni él mismo comprendía, le indujeron a presentarse esa mañana en el Palacio de Buckingham para librar una batalla que tenía perdida de antemano.

Un guardia de honor le condujo hasta el despacho personal de Sir William Bennett, donde además del representante de la Reina Victoria, se encontraba Lord Gordon Carteret, representante de la Cámara de los Lores por el gabinete Tory y activo colaborador del primer ministro Benjamin Disraeli. En una esquina, apoyado en la chimenea que calentaba la fría mañana, estaba Sir Alexander Wallis, famoso Almirante inglés destinado en Palacio para Asuntos Coloniales, y Sir Archibald Perry, representante de la oficina colonial británica.

- Buenos días, señores. Lamento el retraso -dijo Stattford entrando en la habitación y despojándose de su abrigo ayudado por un mayordomo.

Un gesto amable de Sir William invitándole a sentarse y la orden a los mayordomos de abandonar la sala fue la respuesta; estaba claro que la seriedad del asunto no invitaba a formalismos. Sir Bennett, asumiendo el papel de anfitrión tomó la iniciativa.

- Señores. Ya han sido informados adecuadamente del motivo por el cual han sido convocados. Tengan presente que de lo que aquí hablemos y de sus opiniones dependerá , en gran medida, la política de ultramar que seguirá Su Majestad. Debemos tratar el tema con la mayor delicadeza posible, pero llegando a una definitiva y enérgica decisión. Lord Carteret, por favor, prosiga.

El delegado bebió agua y tomó la palabra.

- Caballeros, como ya saben ustedes, la política de Su Majestad se ha encaminado durante los últimos años a fortalecer su posición aumentando sus dominios coloniales en las Indias Orientales y en Asia. La gran potencia de nuestro ejército y la extensión de nuestros dominios está haciendo que nuestros vecinos europeos nos teman. Sin duda querrán romper esta situación, pero sin enfrentarse a una guerra que sería ruinosa para todos.

La política de estos se encaminará a contrarrestar nuestro potencial en el Pacífico, presionando nuestras colonias africanas, conocedores de la importancia estratégica que Ciudad del Cabo tiene para nosotros.

Sir Perry interrumpió a Lord Carteret.

- Disculpe milord, pero la Oficina Colonial Británica nunca ha abandonado el continente africano, y además de Ciudad del Cabo, esta oficina muestra desde hace tiempo su interés sobre áreas ricas como Egipto y Transvaal.

- Efectivamente Sir Perry, y así lo han demostrado comprando la mayor parte de las acciones del canal de Suez, pero no sólo nos referimos a las zonas ricas del continente, sino a otras no tan ventajosas económicamente, pero de vital importancia estratégica para evitar la presión sobre El Cabo.

Stattford intervino por primera vez.

- Perdonen, ¿se refieren a las zonas del interior?.

- Efectivamente.

- Pero esas zonas -prosiguió John Stattford- son poco conocidas, y a pesar de las expediciones que ha llevado a cabo la sociedad a la que represento, a través de hombres como Mungo Park, Livingstone o Stanley, siguen siendo tierras inhóspitas y llenas de desconocidos peligros.

- De acuerdo, pero los franceses y alemanes están haciendo continuas expediciones al interior. Por ejemplo las de Barth, Rohlfs, Nachtigal, Caillé, Duveyrier y, la más reciente de todas, la de Savorgnan de Brazza por el Congo.

- Sí, pero esas expediciones no son pro-militares, y no están destinadas al colonialismo.

- Están financiadas con fondos del Estado.

- Las nuestras, en parte, también.

- Por supuesto, y por eso se le ha invitado a esta reunión, para que su sociedad ponga a disposición de la Corona los datos de que dispone.

- Esos datos son insuficientes, y el ejército no podría ser enviado a esas tierras sin correr peligro de ser derrotado en esas desconocidas regiones, con nativos cuyas costumbres y ritos son una incógnita para nosotros.

- Nuestro ejército está preparado para todo -dijo Sir Wallis, herido en su orgullo militar-, y nunca podrá ser derrotado por una fuerza indígena.

- No lo pongo en duda Sir Wallis, pero ese no es todo el motivo. Hay que pensar en los habitantes autóctonos del continente. Los insuficientes datos obtenidos nos impiden saber qué zonas son peligrosas y cuáles no, y los indígenas de estas últimas podrían ser tratados con excesiva y brutal dureza por nuestra injustificada actuación.

- ¿Injustificada?.

- Efectivamente. No se sabe con seguridad si Alemania, Francia o Italia piensan realmente intervenir en Africa.

- ¿Que no se sabe?. ¡Ya lo han hecho! No olvide la intervención francesa en Argelia en 1830.

- Pero, si mi información no es errónea, esa intervención se produjo a petición propia del gobierno argelino, incapaz por si mismo de derrotar a los piratas berberiscos.

- Lo admito, pero cuando estos fueron derrotados, el ejército francés se negó a abandonar Argelia, pese a las peticiones del gobierno de este país. Además, no podrá decir que desconoce los planes de los gobiernos alemán, austro-húngaro e italiano de firmar en breve lo que ellos se empeñan en denominar la "Triple Alianza", como tampoco puede ignorar las intenciones de los gobiernos español, belga y portugués de extender sus colonias en Africa. Nuestra actuación sería totalmente justificada, cuando no necesaria, por el bien de Gran Bretaña.

- ¿Y los indígenas?.

- La seguridad de nuestros dominios no se puede detener ante esas nimiedades.

- ¿Nimiedades?, ¿la vida de miles de personas?.

- ¡Con lo que salvaremos la vida de miles de británicos!. El cambio es necesario, Señor Stattford. No se puede hacer otra cosa.

- En tal caso, no cuenten con mi apoyo, y en la medida que me pueda oponer, tampoco con el de la Royal Geographical Society.

- Ese apoyo, señor Stattford, es imposible negárnoslo. La Royal Geographical Society debe mucho a la Corona.

- Actúen conforme a lo que les dicte su conciencia, pero la Historia pasará factura a hombres como ustedes.

Pero a pesar de personas como Stattford, siempre existieron otros que impusieron sus propios intereses sobre las vidas humanas, y así, con ésta y otras reuniones similares en Berlín, París, Roma y otras capitales, el yugo europeo se cernió sobre el cuello africano, sumiendo a sus habitantes en la miseria y la esclavitud general; una esclavitud de la que tardaron cerca de setenta años en salir, y de la cual, incluso hoy, siguen viéndose efectos sobre el continente negro.

A finales del siglo XIX y principios del siglo XX, las potencias europeas estuvieron dedicadas, casi exclusivamente, a competir entre sí en una frenética carrera por colonizar, antes que ningún otro, las regiones "subdesarrolladas" de la Tierra. Esta carrera tenía como fin no sólo el conseguir beneficios económicos, sino el de ganar prestigio con respecto al resto de países. De esta carrera ningún continente se vio excluido, y Africa fue, como no, uno de los principales teatros de estos "depredadores" de territorios.

Pax Britannica

Escenario

Ahora te proponemos un escenario que pretende representar la colonización del continente africano. Debido a su menor duración, el limitado número de grandes potencias y la mayor importancia concedida a los países menores, es una interesante alternativa al largo y a veces tedioso juego completo.

El escenario empieza en el turno de **1884**, acabando al final del de **1908**.

Países: En este escenario participan, como jugadores, Gran Bretaña, Francia, Italia y Alemania. Como menores lo hacen España, Bélgica y Portugal.

Países menores: Participan en la partida Portugal, España y Bélgica. Se rigen por las mismas reglas que en el juego completo, *excepto:*

A partir del evento **1**.5,6 España se activa con 1, 2 ó 3. Cada vez que un país resulte activo, se extrae de su "force-pool" una ficha, que se coloca en su territorio metropolitano:

1-4: Ejército 5-6: Flota.

	Portugal	España	Bélgica
Activos	1,2	1,2	1,2,3
2	Ashantee	Mauretania	Kongo
3	Gabon	Ashantee	Uganda
4	Madagascar	Ashantee	Uganda
5	S.W. Africa	Tunis	Uganda
6	Kongo	Morocco	Kongo
7	Kongo	Morocco	Kongo
8	Angola	Río de Oro	Kongo
9	Mozambique	Tunis	Kamerun
10	Bechuanaland	Río de Oro	Gabon
11	Tanganyika	Mauretania	Tanganyika
12	Ashantee	Mauretania	Gabon

Eventos: aparece una nueva tabla de eventos adecuada para Africa. Los eventos los tira el jugador italiano, y el número por turno se rige por esta tabla.

Todos los eventos tienen el mismo efecto que en el juego completo, pero se incluyen dos nuevos:

* Guerra hispano-estadounidense: En este turno España no puede estar activa. Se deben retirar la mitad de las fichas, redondeando factores al alza, del territorio metropolitano de dicho país. A partir del siguiente turno, la tirada de activación pasa a incrementarse en uno, es decir 1, 2 ó 3. El índice de tensiones europeas se aumenta en dos puntos.

* Rusia declara la guerra al Imperio Otomano: En la secuencia de guerra, se deben colocar en Anatolia (a pesar de que no intervenga en el juego-escenario) los tres ejércitos Otomanos, los cuales sobrevivirán al "ataque" ruso con 1 ó 2. Una vez que sobrevivan, se dirigirán hacia Trípoli. Si Egipto está ocupada por una potencia distinta de la que ocupa Trípoli, este evento no tiene efecto; en caso contrario o caso de ser Egipto independiente sígase como en el juego completo. El índice de tensiones europeas aumenta en dos puntos.

Penalizaciones: según el turno en el que acabe la partida los jugadores se restarán los siguientes puntos de victoria: 1884 -40, 1888 -35, 1892 -30, 1896 -25, 1900 -20, 1904 -15, 1908 -10.

Recordad que aquel o aquellos que provoquen la Gran Guerra restan el triple de los puntos de victoria que se indican. Si el índice de tensiones europeas sobrepasa los 100 puntos a consecuencia de la tirada de dados de fin de turno, ningún país se vera penalizado. Las penalizaciones de declaración de la Gran Guerra siguen como hasta ahora, aplicándosele al jugador alemán en el caso de que el último declarante sea Austria-Hungría.



Imperio Otomano: En cualquier momento un jugador puede declarar la guerra al Imperio Otomano y poner un marcador de control en Trípoli. Si Egipto es independiente, tres ejércitos Otomanos aparecerán en Anatolia, pasarán a Egipto y posteriormente a Trípoli. Si Trípoli es atacada por el mismo jugador que controla Egipto, dichos ejércitos combatirán primero en Egipto, y en caso de salir victoriosos combatirán en Trípoli. Si Egipto es controlado por otro jugador distinto al que declara la guerra al Imperio, nada ocurrirá, desarrollándose todo como si fuese un área normal.

Indice de tensiones europeas: Al principio del escenario comienza en 15. El aumento del mismo es igual al del juego normal, exceptuando que al final de cada turno se tirará un dado y dicho índice se vera aumentado en el resultado más uno. Esta tirada representa los efectos que sobre este índice tienen los países no "africanos".

Turnos: La partida comienza con el turno de 1884, y termina al final de 1908 ó cuando se declare la Gran Guerra. Al igual que en el juego normal, la Gran Guerra se declara cuando el índice de tensiones europeas sobrepase los 100 puntos o cuando haya cuatro grandes potencias implicadas en una guerra.

Nótese que aunque Austria-Hungría no participa en la partida y sus fichas no pueden ser utilizadas por el jugador alemán, si se declara la guerra a éste, también está vigente el pacto entre ellos, y por tanto cuenta como potencia. Igualmente, si sale el evento de que Rusia declara la guerra al Imperio Otomano y tres potencias europeas se implican en ésta, Rusia contará como la cuarta potencia europea, acabando la partida en ese momento.

Al finalizar la partida se obtienen puntos de victoria por lo siguiente:

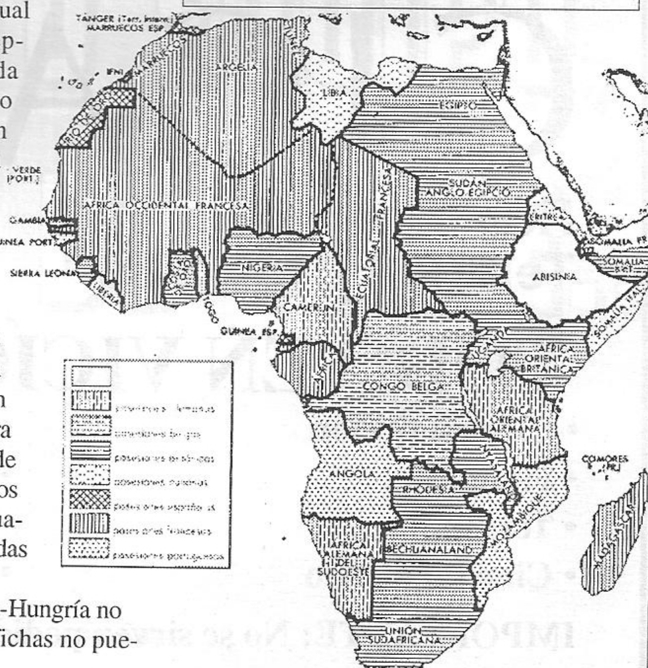
Italia: Tratado con G.B. 2 VP.
Por marcador de control en:
Tripoli, Somalia, Eritrea, Berbera, Abysinia y Tunis 4 VP cada una, (30 VP por todas NO acumulables a los puntos por controlarlos individualmente).
Marcador de posesión en Egipto y ser el único país presente: 10 VP.

Francia: Tratado con G.B. 2 VP.
Por marcador de control en:
Senegambia, Morocco, Algeria, Tunis, Gabon, Madagascar, Mauretania, Kambara, Taureg, Sokoto, Tchad, Nigeria, Rio de Oro y Kamerun 2 VP cada una (30 VP por todas NO acumulables a los puntos por controlarlos individualmente).

Alemania: Por marcador de control en:
Tanganyika, S.W. Africa, Kamerun, Togoland, Angola, Kongo, Gabon y Rhodesia 3 VP cada una (30 VP por todas NO acumulables a los puntos por controlarlos individualmente).

Gran Bretaña: Si Alemania no tiene al final ninguna unidad naval de 10, sumar10 VP.
Si Suráfrica no es un dominio, restar10 VP.
Por marcador de control en:
Cape Colony, Orange River Free State, Transvaal, Soudan, Egypt, Uganda, Bechuanaland, Rhodesia, Senegambia, Kenya, Nigeria, Tanganyika, Madagascar y Togoland 2 VP cada una (30 VP por todas NO acumulables a los puntos por controlarlos individualmente).

General: Línea norte-sur Africa 15 VP.
Línea este-oeste Africa 10 VP.
Si los marcadores de control en los territorios arriba reseñados se tienen sin formar condominios (al menos el 80% de ellos) 20 VP.

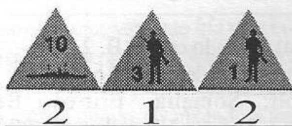




Mediterranean.
Indian
North Atlantic
South Atlantic

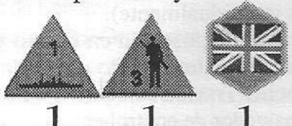
Despliegue Inicial

En Gran Bretaña



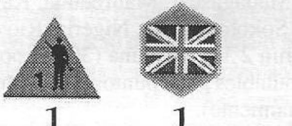
2 1 2

En Cape Colony

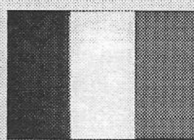


1 1 1

Gold Coast



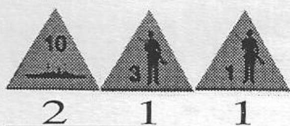
1 1



Mediterranean
Indian
North Atlantic
South Atlantic

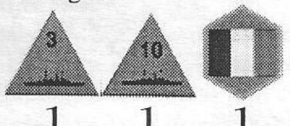
Despliegue Inicial

En Francia



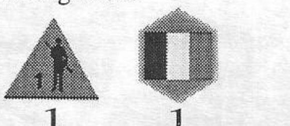
2 1 1

En Algiers



1 1 1

Senegambia



1 1



Mediterranean.
Indian
North Atlantic
South Atlantic

Despliegue Inicial

En Alemania



1 2 2 1



Mediterranean
Indian

Despliegue Inicial

En Italia



2 1 1

Tabla de Eventos

1	1,2	Victoria conservadora en Gran Bretaña.
	3,4	Victoria liberal en Gran Bretaña.
	5,6	Guerra hispano-estadounidense.
2	1,2	Agitación anti-alemana en Francia.
	3,4	Agitación de las ligas navales alemanas.
	5,6	Agitación colonial alemana.
3	1,2	Agitación irredentista italiana.
	3-5	Presión Surafricana para ser Dominio.
	6	Rusia declara la guerra al Imperio Otomano.
4	1,2	Rusia declara la guerra al Imperio Otomano.
	3-6	UNREST: Tirar dado en tabla A.
5	1-5	UNREST: Tirar dado en tabla A.
	6	UNREST: Tirar dado en tabla B.
6	1-6	UNREST : Tirar dado en tabla B.

1D6	Nº eventos
1,2	2 eventos
3-5	3 eventos
6	4 eventos

Unrest A

1	1-4	Soudan
	5,6	Tunis
2	1-3	Tripoli
	4-6	Taureg
3	1,2	Tanganyika
	3-5	Morocco
	6	Algiers
4	1-3	Kenya
	4-6	Eritrea
5	1-3	Bechuanaland
	4-6	Abyssinia
6	1-3	Nigeria
	4	Egypt
	5	Orange R.F. S.
	6	Transvaal.

Unrest B

1	1,2	Uganda
	3,4	Togoland
	5,6	Tchad
2	1,2	S.W. Afrika
	3,4	Somalia
	5,6	Sokoto
3	1	Rhodesia
	2,3	Mozambique
	4,5	Mauretania
	6	Madagascar
4	1,2	Kambara
	3,4	Kongo
	5,6	Kamerun
5	1	Gold Coast
	2,3	Gabon
	4,5	Cape Colony
	6	Berbera
6	1,2	Ashantee
	3,4	Angola
	5	Senegambia
	6	Rio de Oro

OFICINA COLONIAL

Divisor P.V.	POTENCIA	1	2	3	4	5	6
9	Gran Bretaña	10	15	20	25	35	40
7	Francia	10	10	15	20	30	35
5	Alemania	10	10	15	15	20	20
3	Italia	5	7	10	12	15	20

NOTA: *A pesar de que el escenario comienza en 1884, y en esta fecha Francia ya tenía un protectorado sobre Túnez (1881), este dato no se contempla a fin de no desequilibrar la partida excesivamente desde un principio.*

Mutatis Mutandis

Fe de erratas de Ars Magica

por José Manuel Romeo



dibujos:
Oscar Royo

Ars Magica, en la versión de Kerykion, no tiene graves erratas que impidan jugar, pero no se escapa de los gazapos lógicos en toda publicación que se precie (incluida la versión en inglés del mismo juego, que nadie es perfecto) y de algunas irregularidades de traducción que trataremos bajo epígrafes determinados más adelante. Al revisar el libro, hemos dado más importancia a las erratas referentes a cifras y a las aparecidas en tablas, resúmenes, hechizos y otras listas, pensando que eran lo que más va a consultar el lector y lo que más exactitud requiere, por lo que seguramente se nos habrán escapado muchas otras del resto del texto, aunque las más llamativas las hemos revisado aquí también.

No todo han de ser defectos, y algunas de las libertades que se han tomado los traductores son en beneficio del libro. Han corregido algunas de las erratas del Ars Magica en inglés, por ejemplo:

Pág. 176: el hechizo "Avalancha" en inglés viene como PeTe 25 y luego en la lista de hechizos resulta ser de PeTe 40, lo cual aquí han corregido en ambos casos.

Pág. 222: en el hechizo del Color de la Magia, en inglés se dejan el color de Imágonem y aquí lo añaden.

Además, en la pág. 26 (Glosario de términos) y por tanto a lo largo de todo el libro, separan los términos Sigil e Impronta, que en inglés se llamaban "Sigil" para ambos significados. Eso ayuda mucho a la comprensión de ambos conceptos, distintos entre sí, aunque es importante tenerlo en cuenta por parte de aquellos jugadores que tengan el juego en español y luego compren suplementos en inglés.

La Alianza de Zaragoza ha recibido una serie de delegaciones de los mundos de Arcadia, del gremio de cartógrafos, de la Casa de Traductores de Toledo y de la Real Casa de la Moneda que traían anotadas en arcanos pergaminos las irregularidades detectadas en la versión española del grimorio "Ars Magica".

Tras una ardua labor de compilación y comparación con el manuscrito original, hemos decidido dar a conocer al mundo el resultado de nuestras conclusiones.

ARS MAGICA

De las Iras de Titania y Oberón.

Por todo el libro, de forma generalizada, hay una errata que ha suscitado las iras de toda la corte feérica (y no "faérica", término inexistente). Quizá en su diccionario inglés-español la palabra "Fairy", debido a la falta de términos en nuestro país de menor trasfondo céltico para denominar a la mayor parte de los seres fantásticos, venga traducida como "Duende", que es una clase de ser feérico por sí mismo (una de las pocas auténticamente ibéricas y la más conocida, hasta el punto de que es tratado como tal en los libros sobre Hadas extranjeros), al igual que encontrará cualquier lector curioso el mismo significado en el diccionario para palabras de significados tan distintos como "Elf", "Goblin" o "Gremlin". Pero esa no es razón para llamar "Duendes" a todas las hadas. Es como llamar "chuchos" a todo tipo de perros. La palabra más genérica que existe al respecto suele ser Hadas o Elfos (pero especialmente "Hadas"), o si no, podemos utilizar cualquiera de los términos genéricos que utilizaban los hombres del medioevo para no ofender a este pueblo de moral tan extraña a la nuestra y tan fácilmente susceptible: "la gente menuda", "los buenos vecinos", "el pueblo rubio", etc.

Hay que tener en cuenta que la mayor parte de las leyendas sobre *Hadas* provienen de la mitología céltica, precisamente la que contempla el suplemento "Faeries" (Hadas) de Ars Magica, y que ésta es tan rica que no tendremos términos para designar a todos esos seres, muchos de los cuales ya estamos acostumbrados a llamar con adaptaciones al español de su nombre original: elfo, goblin o hobgoblin. Son términos que estamos acostumbrados a usar. Algunos, como "enano" o "hada" tienen una perfecta traducción, pero otros son completamente extraños, ya no a nuestra lengua, sino incluso a nuestra lógica: ¿cómo vamos a pronunciar "Daoine Sidhe" o Cortes de los "Seelie" y los "Unseelie" (y no "Dorada" y "Oscura", como ponen aquí)? No lo sé. Pero, volviendo al ejemplo de los perros (y que Titania y Oberón me perdonen, recordando que el perro es uno de los animales más nobles que hay), ¿intentaríamos traducir "Terrier", "Huskie", o "Setter"? ¿Traduciríamos los nombres de ciudades como Oxford (literalmente "Vado del Buey", por si alguien no lo sabía) o Washington? No. Entonces, respetemos a las hadas y a su gente, respetemos sus nombres, ya casi olvidados: que no seamos los pocos que tenemos el honor de conocerlos los que los profanemos con traducciones innobles, y, si queréis nombres feéricos tradicionalmente ibéricos, buscad esos seres en nuestra propia mitología. Ardua tarea, ya que nosotros no la conservamos tan celosamente como los británicos y, sobre todo, los irlandeses, pero haberlos haylos, como las meigas - y si en algún sitio habéis de encontrar esa mitología casi igual de bien conservada, será precisamente en las regiones del norte, Cantabria, Asturias y Galicia principalmente.

Recordad que las hadas pueden ser muy crueles cuando se sienten ofendidas.

De la Real Academia de la Lengua.

Hay en esta traducción una dicotomía de falta de conocimiento de algunos términos (como ocurría en el caso de las hadas) y de exagerado perfeccionismo en la traducción de otros, de forma que parece ser que han utilizado el diccionario exhaustivamente (y un muy buen diccionario, todo sea dicho, aunque adaptado solamente a nuestra época actual). Sobre todo en los hechizos y en las armas hemos llegado a encontrar unos términos tan, tan concretos que precisan explicaciones. Esto sería loable si no se pasaran, pero es que, por ejemplo, dentro de la gemología lo han hecho. Así, traducen "Ojo de gato" (I= Cat's eye) por Crisoberilo en todos los hechizos en que aparece. Efectivamente, el "Ojo de gato" es un tipo de Crisoberilo, que existe (en cualquier libro de minerales y piedras preciosas) y se llama "Ojo de gato" también en español (como hay un "Ojo de tigre" y un "Ojo de Halcón" que son dos

tipos de ágata), y es un crisoberilo blanco con una raya irisada más intensa en el centro. Me parece que si los autores del hechizo especifican un "Ojo de gato" es que no sirve ningún otro crisoberilo, ¿no?, igual que en otros hechizos te piden un "Rubí estrella" (o rubí estrellado) y no un rubí cualquiera. En otro hechizo traducen "Piedra de sapo" (Toadstone) por "Estelión", según un diccionario de la lengua española: "Piedra que según las leyendas se encontraba a veces en la cabeza de los sapos viejos". Utilizan "Orto" (en la pág. 218, ReMe 35) por ama0necer (sunrise). Caray, no hay duda de que estos chicos están enriqueciendo nuestro vocabulario, pero les agradecería que no nos hicieran ir corriendo al diccionario cada dos por tres: una pequeña nota a pie de página satisfaría nuestra ignorancia igualmente. Porque, por lo demás, es de agradecer una traducción completa de términos al español en un mundo donde los juegos de rol nos dominan en inglés y estamos acostumbrados a utilizar "Morning star" en lugar de "Mangual" (ver más adelante) o "Rapier" en lugar de "Espada Ropera" (su nombre original, por otra parte, ya que es un arma española y "Rapier" no es sino una deformación francesa de su verdadero nombre).

Por otra parte, en su furia traductora, se pasan a veces. Está bien que traduzcan al español términos que estábamos todos acostumbrados a usar en inglés, como "covenant" o "companion", pero es que además, algunos de los términos en latín, tan corrientes en el Ars Magica, pasan de golpe y porrazo al español, quizá sólo por inercia, como en el caso los latinajos de Magus y Magi que aquí pasan a los españolísimos "Mago" y "Magos". Lo mismo puede decirse de los hechizos y hojas de personaje con las palabras "Focus" (Foco) y "Foci" (Focos). De todos modos, no tiene mayor importancia y es algo simplemente anecdótico.

Pero, puestos a traducirlo todo, ¿por qué no traducir pues Grog, palabra tan extraña a nuestro idioma, por una de significado equivalente como pudiera ser Morralla (según el diccionario, "multitud de gente de escaso valor")? Sí, Grog no viene como tal en el diccionario (sólo como una bebida de limón y ginebra), pero tampoco creo haber visto "Drake" (pág. 297, "Dragones y su especie") como "dracontópodo", ser del que oímos hablar por vez primera en este libro (¿por qué no usar un término más sencillo, como "draco"?) y bien que se han permitido hacer una traducción de lo más imaginativa del término.

De Cambios.

En algunos puntos del libro la traducción es tan libre que el lector acostumbrado a la versión inglesa se pierde. En la sección de Virtudes y Defectos, muchas tienen un nombre completamente distinto al inglés, que aunque en general concuerda igual con el significado del párrafo que le sigue (o a veces incluso mejor), desconcierta al jugador que se hizo la ficha con un libro de reglas en inglés y que descubre de pronto su personaje que creció "sobreprotegido" (Sheltered, en inglés), y, por tanto, apartado del mundo exterior por sus padres o tutores, ahora ha sido "Criado en Soledad" (pág. 88). Y llegamos a la conclusión de que las ventajas y desventajas, con sus nuevos nombres, son muy explícitas, pero pierden un matiz que quizás los autores en inglés les dieron voluntariamente. Nada indispensable para jugar, por supuesto, puesto que luego están bien explicadas, pero el cambio salta demasiado a la vista para quien conozca ambas versiones, o utilice suplementos en inglés.

Lo mismo ocurre con los títulos de los hechizos en el capítulo correspondiente, que en la versión inglesa rayan en la poesía absoluta y que en la española, de pronto, se vuelven a menudo brutalmente descriptivos, de forma que una "Cascada de Rocas" se convierte en una simple "Avalancha" en la versión española. De nuevo esto sólo repercute en aquellos que usaran algo de material en inglés: se van a volver locos buscando sus hechizos, a menos que se guíen por Técnica, Forma y Nivel. En ambos casos los cambios son demasiado extensos para citarlos aquí en su totalidad, pero citamos los más llamativos y menos apropiados a continuación. Para abreviar, tras la palabra correspondiente a la versión española pondremos (E), y tras nuestra traducción de la inglesa pondremos (I=palabra en inglés):

Pág. 68: En el Don Silencioso, "Silencioso" (E) es más bien "Suave" o "Gentil" (I=Gentle)

Pág. 72: En la ventaja "Resistencia Mágica", en realidad estamos hablando de una "Resistencia Natural" (I= Natural Resistence) a la magia. En la página 175 explican la diferencia entre ambas. Esta errata se da sólo en el nombre de la ventaja. Cuando habla de "resistencia mágica" en la explicación, se refiere a resistencia mágica realmente.

Pág. 79: En esta página hay varios cambios importantes, aunque de nuevo se infieren del texto. Así, susceptible (E) era más bien "sensible" (I=sensible); Desentendido (E) más bien "despistado" (I=Short attention span) y delicado (E), que da una sensación más física que psíquica, sería de nuevo "sensible" (I=Sensitive) o, por no repetirnos, "blando de corazón".

Pág. 80: Alguien "Contrario" (E) a la Magia es en realidad alguien que la puede "Resistir" (I= Withstand). Ni se neutraliza ni el magus la odia, simplemente su organismo, por el motivo que sea, resiste mejor sus efectos (es la diferencia entre repeler un ataque físico o simplemente aguantar los golpes porque no te hacen daño).

Pág. 81: A la inversa, "Afín" (E) a la Magia, que así enunciado parece incluso algo bueno, no es sino "Vulnerable" (I= Susceptibility), o sea, que cualquier hechizo te hace mucho más efecto (en el ejemplo anterior, sería como atraer los ataques porque tienes cara de "que me den todos a mí", frente a que te den una palmada amistosa en el hombro y te partas en dos).

Pág. 101: Donde pone "Perezoso" (E) podríamos utilizar perfectamente "desordenado" (I=Careless), aunque la traducción original sería "descuidado" (pero esta ya existe más arriba, I= "Uncaring", refiriéndose más bien a descuidado en el trato con las personas), frente a "Ordenado" (I= Orderly), que sí aparece en la tabla de buena reputación. En esta misma tabla, "Magnánimo" (E) debería ser más bien "Noble" o "Perteneciente a la Nobleza" (I= Nobleman).

Pág. 105: La tabla de rasgos de personalidad tiene un claro error de lectura, pues en "Taimado" (I=sly) leyeron "Tímido" (I=shy). Por lo demás, traducen "Sabio" (I=Wise) por "Prudente" (E), "Astuto" (I=Cunning) por "Suspicaz" (E), "Empático" (I=Empathetic) por "Altruista" (E), "Pensativo" o "Meditabundo" (I=Pensive) por "Serio" (E), y "Tonto" (I=Witless) por "Lento" (E).

Pág. 175: Los "Puntos Místicos" (E) son más bien "Puntos de Poder" (I=Might Score). Los tenéis más claros en la pág. 324.

Pág. 179: En la tabla de pifias, Objetivo "Enloquece" (E) es más bien Objetivo "Cabreado" o "Molestado" (I=Deranged). No es que se vuelva loco, simplemente se ha dado cuenta de que le quieres echar un hechizo y maldita la gracia que le hace.

Pág. 183: En la tabla, en el "Hechizo espontáneo", en la columna de notas, donde pone "Fatiga" (E) debería poner "Esfuerzo" (I=Exertion); y en el "Lanzamiento Rápido", en notas debería aclararse que es contra el hechizo de "lanzamiento rápido" del oponente (I=Fast-Cast en ambas columnas, de acción y de notas), no contra los hechizos en general.



Pág. 184: "Altisonante" (E) es más bien una forma de hablar que un tono de voz. Lo que sí suele ser un tono voz muy alto es "Atronadora" (I=Booming)

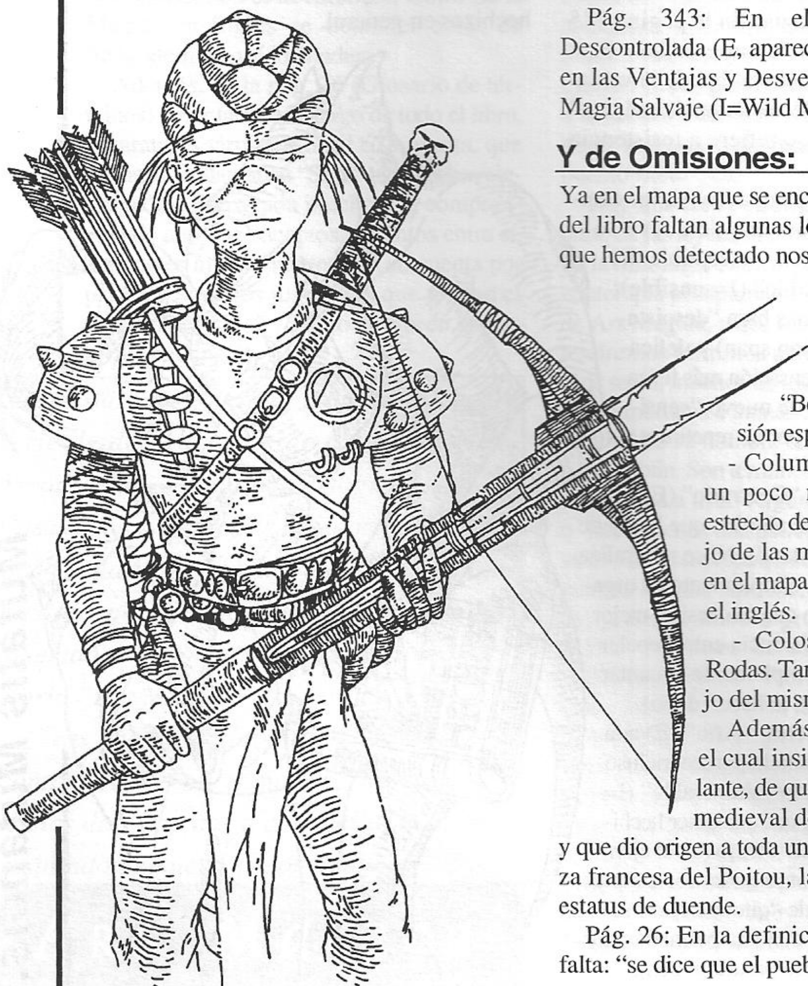
Pág. 196: En la guía de hechizos PeAq10 explican, quizá excesivamente, un poder que en inglés definen sólo como "Tener una intuición natural en el agua" ("Have a natural intuition in the water"), sin especificar de qué tipo, para qué, ni cuándo.

Pág. 199: En "La Cólera de los Vientos", la primera tirada que ha de hacerse es de Destreza + Tamaño (I), no de Vitalidad + Tamaño (E).

Pág. 200: En "El aliento de Cerbero", donde dice que el Focus es el aliento de una "oveja podrida" (E), en el inglés se refiere a una "oveja venenosa" (I= Poisonous Sheep). Sigue siendo igual de absurdo (lo primero no puede respirar y lo segundo no existe), a menos que sea uno de esos animales con un nombre ambiguo en inglés (como el "Guinea Pig" no es un cerdo de Guinea sino un Cobaya), o sea, una errata y quizá la pobre oveja lo que esté es envenenada y el Magi tenga que coger sus últimos estertores. Hasta que alguien nos desvele este misterio, lo dejamos a la imaginación del lector. En esta misma página, en el hechizo de "Golpe de Viento", cuando se hace la tirada para ver en que dirección cae la víctima, sólo se desplaza 4 metros si es hacia arriba, y luego cae a peso. El resto son caídas normales.

Pág. 212: En el hechizo guía de nivel 5, la palabra "Silente" (E) no existe, debería poner "Silenciosa" (I=Silent).

Pág. 213:En el hechizo"Calor frío", el Focus es un trozo de carbón normal, no una brasa.



Pág. 219: En el hechizo "El Filo del Escalplo", un escalplo es la cuchilla de los curtidores (de nada). En el hechizo "Rastro Luminoso" el Focus es un hongo "de un círculo de las hadas" (I=Faeric Ring), que es algo totalmente distinto de un "bosque feérico": se trata de un claro del bosque donde las hadas acuden a bailar. En el hechizo "Roca de Alfarero" el Focus es un pico *de* enano, no un pico enano.

Pág. 220: En los hechizos de ReTe en que se utiliza como Focus una lámina de plata (E), en realidad son virutas (I=shavings) de plata, o sea, mucha menor cantidad. Esta misma palabra, para otros materiales, lo traducen como "astilla" (astilla de pezuña de ciervo, por ejemplo).

Pág. 222: Para "Seguir la fragancia de la magia", el Focus es una uña de la pata de un perro (I=toenail), no un bigote (E).

Pág. 223: El hechizo no "Aprehende la esencia de la magia" (E), sino la de la "Bestia" (I=Beast), y para "Velar la presencia de la magia" no se usa como Focus pescado podrido (E), sino aceite de mofeta (I=skunk oil). Sí, es difícil de conseguir en España, lo siento, pero el hechizo es así.

Pág. 302: Harlin tiene un +10 contra hechizos que afecten a la mente en general, no solamente los de Mentem (E).

Pág. 307: El último nivel de vida de Sainela no es incapacitada (E), sino desaparecida o desvanecida (I=Banished)

Pág. 317: Alsatia es hembra, no macho.

Pág. 334: En el Grimorio de Halosk de Milsogne ambos hechizos son de InCo 30, y en el Papiro de Tot la Poderosa Mirada es de Ra, no de Re.

Pág. 343: En el texto, Magia Descontrolada (E, aparece con ese nombre en las Ventajas y Desventajas) equivale a Magia Salvaje (I=Wild Magic) en la tabla.

Y de Omisiones:

Ya en el mapa que se encuentra al principio del libro faltan algunas localizaciones. Las que hemos detectado nosotros son:

- Bosque de Sherwood, en Inglaterra (dónde sólo pone "Bosque de" en la versión española).
- Columnas de Hércules, un poco más al oeste del estrecho de Gibraltar. El dibujo de las mismas no aparece en el mapa español, pero sí en el inglés.
- Coloso de Rodas, en Rodas. También falta el dibujo del mismo.

Además del hecho, sobre el cual insistiremos más adelante, de que a Melusina, hada medieval de rancio abolengo y que dio origen a toda una línea de la nobleza francesa del Poitou, la denigren aquí al estatus de duende.

Pág. 26: En la definición de "Alianza", falta: "se dice que el pueblo llano llamaba a las alianzas ("covenants") aquelarres ("covens")". En inglés la confusión es tanto fonética como de significado, pero en español, ¿se perdía tanto fonéticamente como para ignorar esta significativa denominación, que indica tan claramente la opinión de la gente sobre los magi?.

Pág. 82: En la desventaja sobrenatural de -4 "Maldición", faltan dos ejemplos: "El toque de la luz solar quema dolorosamente (pierdes 2 niveles de vida por minuto)" y " Las herramientas normales (incluyendo las armas) a menudo se rompen cuando intentas usarlas".

Pág. 141: En la tabla de "Las seis puntuaciones básicas en el combate de acción", en Ataque, falta el ataque por misiles, que es igual al de melé pero utilizando "percepción" en lugar de "destreza".

Pág. 166: Faltan algunos recordatorios. Si bien algunos son tan obvios en inglés que no existen, y en español que se han quitado, ¿por qué se han dejado otros igual de obvios o más y se han quitado algunos que no lo son tanto? No está muy claro que "Auram" venga de "Aire" (en inglés Aire es "air" y no lo veían nada claro) y podemos poner el recordatorio "aurora", igual que para Herbam podemos poner "Herbal" (que es el que aparece en inglés) o "Hierba". Ya puestos, os diré que el de Creo era "Creación", aunque no era muy necesario con nuestro "Crear".

Pág. 208: En la introducción a los hechizos de Ignem, los tres ejemplos dados en el párrafo 3° debería poner que son de CrIg, aunque supongo que es bastante obvio. En el daño de la primera guía de CrIg falta el 1d10 (es de 1d10+5, no de +5).

Pág. 218: En el hechizo de CrTe 40, "Entrañas de la Tierra", falta un pequeño pero sabroso comentario final: "Desagradable" (para los que caen en él, claro).

Pág. 248: Para abrir el encantamiento, los peones han de ser de Vim vis, no de vis a secas.

Pág. 333: En la Tabla de Viajes falta la explicación según la cual "el primer número son las millas que se viajan en un día, y el segundo el número de niveles de fatiga a largo plazo perdidos por día por las condiciones del viaje. Una tirada de fatiga de 6+ permite al personaje sufrir un nivel menos de los indicados. (Sí, si sólo se debía perder un nivel, una tirada con éxito lo elimina)".

Pág. 340-341: Falta un Exempli Gratia que resume las formas de ganar puntos de decrepitud.

De la Adaptación de un Mundo a Otro.

Ignoraremos el tema del traslado de unas medidas a otras, que merece un artículo por sí mismo, y que en general, excepto algunas inconstancias (usan millas y kilómetros indistintamente e incluso ponen 30 arrobas una única vez en lugar de 50 libras en el ejemplo de "Sentir los pasos de la Tierra" de la pág. 219), está bastante bien tratado. La única errata detectada es que en la pág. 202, en el hechizo "Búsqueda Implacable", se recorren 15 cms *cuadrados* por minuto.

Es más vistoso el asunto de las monedas. La traducción de las equivalencias monetarias en la pág. 275 es buena, aunque aparecen dos términos extraños (suponemos que serán mallorquines o catalanes), al añadir al penique la equivalencia de "diners" y al traducir la libra francesa (que se llama Libra igual que la inglesa y, si quieres distinguirla, síguela llamando "Livre ", en francés) como "lliura". Como a partir de Carlomagno, en Francia, se utilizaba como fracción del chelín el Denari o Denario con el mismo valor que el penique, suponemos que con el "diner" se refieren a ése y ésa es por tanto la traducción correcta. Otra posibilidad es que quisieran referirse a monedas españolas de la época, como el Dinar o la moneda del califato de Córdoba, el Dirham. Cualquiera de estas traducciones es mucho más correcta que esos "diners" o "lliuras" que no tienen nada que ver con nuestro idioma.

La otra errata referente a las monedas, extendida por todo el libro, es el hacer la libra equivalente al denario en todo lo referente a precios. Si en la tabla de la pág. 275 un denario es 1/240 libras (y ese era su valor real en la Edad Media), al cambiar los precios de libras a denarios los hacen de golpe 240 veces más baratos, lo cual es absurdo. Recordad: en el Ars Magica en inglés los precios están en Libras.

Por último, debemos hacer un comentario referente a las armas y armaduras. Hay muchos términos desconocidos para el lector lego en el tema y no cabe duda de que el diccionario inglés-español utilizado era francamente completo. En general todos los términos son apropiados, con pocas excepciones, pero paso a explicarlos para el lector que los desconozca:

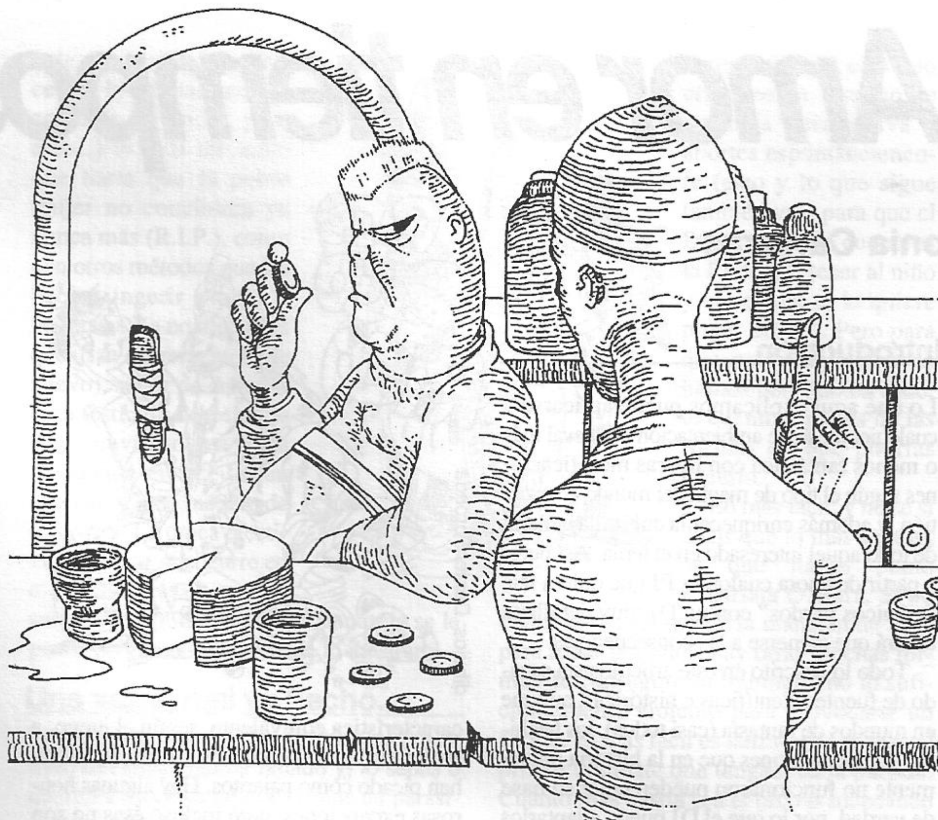
- El Rompecascos (que en mi diccionario venía como "rompecabezas") es equivalente al mangual y es lo que todos llamamos "Morning Star", un palo con 2 bolas de hierro colgando.

- El Mangual (E) en realidad es un Mayal (I=Flail), dos palos largos unidos con una cadena.

- La Almádina (E) o Almadana (I= Haul y Warhaul) es un mazo de hierro con un extremo en punta que en principio se usa para partir piedras, pero aplicado a la batalla puede romper cabezas con igual o mejor efectividad (también aparece en el hechizo "El golpe de la Almádina", pág. 220).

- La Ballesta Extrapesada (E) no existe como tal, y a lo que se refieren en inglés es a la Balista (I=Arbalest), un ingenio de asedio para lanzar piedras pesadas con forma de ballesta fija, manejable por una sola persona a fuerza de brazos y por medio de un molinete.

- Las armaduras están bien aplicadas (con el chaquetón se refieren a una cota que cubre brazos y llega casi hasta las rodillas) excepto en el caso de la Lóriga (E), que en el diccionario viene definida como "armadura para defensa del cuerpo hecha de láminas pequeñas imbricadas, por lo común de acero". Luego sólo es



correcto aplicar este térmi§no si es de escamas. El resto deberían llamarse "armadura completa" (del material correspondiente).

- Los escudos se corresponden, en orden creciente, con el de hebilla, redondo, de cometa y de torre, según terminologías más comunes, pero la utilizada es correcta.

De Tablas, Numerología y otras Ciencias Prosaicas.

Erratas de tablas.

Pág 127: Tabla de Auras. La de la Alianza de Primavera para una tirada de 6-9 es de 3, no de 4.

Pág. 163: Tabla de Armas: Para el Rompecascos de una mano la fuerza mínima es de +2, no de +1.

Pág. 236-237: La tabla de Bonos por forma y efecto tiene varias erratas:

- El ámbar solo da el bonus de +3 a Corporem, los otros dos pertenecen al ágata, que da +3, al Aire, +5 a proteger contra tormentas y +7 a proteger contra venenos.

- La Amatista se nombra dos veces con dos propiedades distintas. En el segundo caso se refiere exclusivamente a la Amatista Violeta.

- La Cesta tiene un tercer bonus de +3 a crear cosas dentro.

- El Crisoberilo, como se ha dicho antes, es el de tipo Ojo de Gato.

- El fuelle da el bonus a crear viento, no fuego.

Pág. 252-253: La tabla de propiedades del vínculo tiene varias intercambiadas: Las de Sentidos Compartidos, Transferir Fatiga y Vinculo Ilimitado son ventajas de +10, no de +15, y son las tres A distancia. Las de Magia Compartida y Metamorfosis son de +15, y en esta última también se revierte a la forma original al alcanzar la inconsciencia.

Pág. 256-257: En la tabla de actividades de Laboratorio se han olvidado de añadir un +Aura al Total de Laboratorio en los siguientes pasos: Inventar hechizo, Imbuir poder en un objeto y Encantamiento Menor. Para Elaborar Poción, el nivel debe ser excedido y no sólo igualado, y para Inventar una Poción de Longevidad Propia es InCo +Aura.

Erratas de números:

Pág. 204: En el hechizo "Caricia de la Podredumbre", el Focus (Trozo de piel de un leproso) sólo da un bonus de +1.

Pág. 211: En la "Llama Revoltosa" la medida es de 10 pies (unos 3 metros) las dos veces que aparece en el texto. En cuanto al hechizo guía de nivel 30, el daño es de +20, no de +30.

Pág. 218: En el hechizo de InTe 10 "Ojos de la Edad", el foco, un zafiro, sólo da un bonus de +3, no de +10 (lo siento).

Pág. 219: En "La Tierra Cocida" el Focus da un bonus de +1, no de +3.

Pág. 221: En la "Ola de Tierra" hay dos erratas: primero, ésta se mueve a una velocidad de 50 pasos por asalto, no de 40, y la tirada es de Destreza-Carga, no de Rapidez-Carga.

Conclusiones.

A pesar de las erratas detectadas, no hay duda de que Kerykion ha realizado un notable trabajo en su primera incursión en el mundo editorial. La traducción, unida a la calidad de presentación (encuadernación, papel, tratamiento del color) y maquetación, además del indiscutible atractivo del juego, conforman Ars Magica edición española como un producto a tener muy en cuenta en la oferta de la que hoy en día disponemos. Esperamos que mantengan el nivel en los suplementos de próxima aparición.

Amor en tiempos de rol

por Sonia Carreras

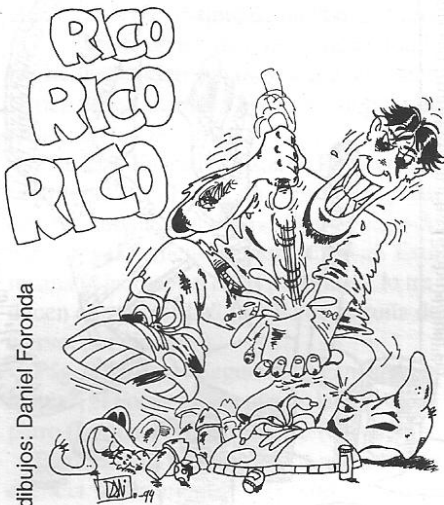
Introducción

Lo que aquí explicamos puede aplicarse a cualquier juego de ambientación medieval más o menos fantástica con ligeras modificaciones según el tipo de magia del mundo en cuestión, y además enriquecer la culturilla general de todo aquel interesado en el tema. Así pues, a partir de ahora cualquier PJ que quiera irse de "picos pardos" con un DJ muy detallista tendrá que atenerse a las consecuencias.

Todo lo descrito en este artículo está sacado de fuentes científicas e históricas, aunque en mundos de fantasía (casi todos), los hechizos y supersticiones que en la historia obviamente no funcionaron pueden tener su base de verdad, por lo que el DJ puede adaptarlos a su gusto y que funcionen unos u otros a su discreción. Pero no hagas que funcionen todos, así podrás decirle uno totalmente inútil a ese PJ que, haciéndote una tirada (preferiblemente oculta) de conocimiento de algún tipo, te saque una de esas pifias catastróficas. Incluso, ¿quién sabe?, podrías decidir que esa fórmula en realidad aumenta la fertilidad.

Los preparativos

Como todo lo que se dice en este artículo son conocimientos típicos de curanderos y viejas brujas, incluyo aquí, nombrándolos solos, algunos productos tradicionalmente afrodisiacos. La ciencia actual, por desgracia, ha demostrado que el único efecto afrodisiaco que tienen es psicológico, o sea, que como crees de verdad que son afrodisiacos, funcionan. Para que hagan efecto a tus PJs o PNJs tira bajo PER+INT (o cualquier otra



dibujos: Daniel Foronda

característica equivalente, según el juego, a Voluntad) y si la sacan, ni flores; si fallan, han picado como pajaritos. Hay algunas honrosas excepciones, pero incluso ésas no son realmente afrodisiacos, sino que desinhiben en general (el alcohol y otras drogas) o llenan la vejiga y ésta, al oprimir los órganos sexuales, los excita un poco, pero a la larga sólo dan ganas de mear (la cebolla).

Los más clásicos son la canela, las ostras, las especias picantes (que estimulan el riego sanguíneo), el gingseng (que tonifica) y algunos hongos y setas, como el llamado "phallus impudicus" (la forma te la puedes imaginar, con ese nombre), además de recetas exóticas a cual más descabellada, todas ellas relacionadas con órganos o fluidos (sobre todo genitales) de diversos animales y plantas de muy dudosa efectividad, como el cuerno de rinoceronte molido.

Nada nuevo bajo el sol

Desde que el hombre es hombre (y la mujer, mujer), se sabe más o menos de dónde vienen los niños, aunque no se tenga muy claro cómo lo hacen. Y, por tanto, también se ha tenido siempre una idea de cómo hacer que se equivoquen de camino o cerrarles el paso. Por ejemplo, la muy socorrida "marcha atrás" ya se nombra en la Biblia (en la historia de Tamara y Juda), mientras que el preservativo (de tripas de oveja, en este caso) ya lo utilizaban los egipcios.

Luego está el relativamente moderno Ogino (creo que lo "inventó" un japonés), que funciona de la siguiente forma: cuanto más cerca está la mujer de la regla, menos posibilidades tiene de quedarse embarazada. No os engañéis: para eso hay que tener una cierta idea de ginecología dentro de la propia cultura en que os desenvolváis, pero si queréis usarlo, decidle al DJ que os avise de la tabla de embarazos que aparece aquí para su propio uso.

Otros métodos, menos frecuentes y efectivos, pero pertenecientes a la tradición popular, también actúan de barrera, y equivaldrían a los actuales diafragmas femeninos. Pero como la barrera sola no ha sido nunca muy útil, suele venir acompañada de algo para "matar al bichito", lo que se denominan "espermicidas". Así, las barreras caseras han sido de lo más diverso y cutre (esponjas, algodón, bolos de tela) mientras que los espermicidas caseros se han acompañado de una mayor imaginación: una sabia mezcla de agua (hervida, por aquello de los gérmenes, pero a lo mejor a tus PJs no se les ocurre; y templadita, o a la chica se le van a pasar de golpe todas las ganas de juerga, tanto si os pasáis con la temperatura por exceso como por defecto) con vinagre o zumo de limón (en proporción 20 a 1) o un poco de jabón (¿jabón? ¿qué es eso?, dirán tus PJs si son realistas) disuelto en agua también hervida y templada... Al menos la chica estará más limpia.

Y, combinando ambas (los expertos dicen que es mucho mejor), una esponjita untada en aceite, margarina o mantequilla, que, como poco, abrirá camino. O, por último, el remedio más sencillo de todos, pero que cada vez que se lo cuento a alguien le produce rechinar de dientes. Se coge un cuchillo y se corta la puntita (¡¡¡ no, no, tranquilos, no es eso !!!) de un limón, a la suficiente altura para que tenga unos 3 ó 4 centímetros de diámetro, colocándolo como si fuera un diafragma. La eficacia del limón, señores, para que luego nos vengan los de los lavavajillas...

Más sabe el diablo por viejo...

Más curioso era otro método (estos son los tipos de remedios que puede conocer una vieja curandera en el bosque. Puro naturismo, chicos), también egipcio, en el que se usaba espiga de acacia pulverizada y mezclada con pulpa de dátiles o semilla de sándalo, a elegir, y miel (de nuevo; no hay duda de que las chicas egipcias eran de lo más dulce), que se impregnaba en un trozo de lino y se usaba de tampón. La espiga de acacia contiene una goma que, al fermentar, produce ácido láctico, elemento componente de gran número de anticonceptivos actuales.

Los babilonios, que tenían una costumbre que inspirará a más de un DJ, según la cual toda mujer joven tenía que perder su virginidad en el templo con un forastero, se protegían de descendencia no deseada con miel y semillas de caledonia (que también contienen un ácido) o con resina de un tipo de abeto.

Luego están las plantas que se toman en infusión oral, muy cómodas para los PJs femeninos (que sepan algo de hierbas, claro, o hayan sido bien instruidas por alguna otra

Este artículo no es apto para menores. No quiero herir la sensibilidad de nadie. Si tus creencias morales y/o religiosas te hacen estar en contra de la contracepción y, sobre todo (tema más espinoso), el aborto, piensa dos cosas: una que este artículo es para aplicarlo a seres de ficción, no reales, y dos, que el conocimiento de los métodos no implica su aplicación, o sea, que no incito ni a que tú ni tus PJs vayáis a hacer lo que pone aquí.

mujer versada en el tema), y que se ha demostrado con la ciencia actual que contienen estrógenos. La mayoría de las que tengo datos son plantas sudamericanas: la discorrea, una especie de parra salvaje de la que se usan las raíces de color negro carbón, o la raíz del ciprés, que hoy en día aún se utiliza con éxito en la cuenca amazónica de Ecuador, gracias a un hongo microscópico que crece en ella. Un poquito más a mano, pero no mucho (por lo visto el mandato de "Creced y multiplicaos" iba en serio, porque no nos lo ponen nada fácil) tenemos un guisantito verde que crece solo en el Tíbet. De todos modos, alguna hierba debía haber en Europa, porque si no, a ver con que se las apañaba Ayla, la protagonista de la trilogía de "Los hijos de la Tierra" de Jean M. Auel, para, en una historia supuestamente muy fidedigna sobre la antropología y prehistoria de nuestro planeta, prevenir embarazos con una simple infusión de una hierbas que encontraba sin problemas.

Entre la magia y la superstición

Hay más métodos, pero son retorcidos y poco fiables (como el preservativo de tela, que es como el del chiste en que los hacían de ganchillo, o diafragmas en forma de dado, seguro que los inventó el marqués de Sade). Ese tipo de cosas me da igual que os las inventéis. Sin embargo, en la historia hay varios ejemplos de "pócimas mágicas" que pueden serviros de ejemplo de componentes que podríais usar.

Por ejemplo, y para los hombres (no íbamos a ser sólo las mujeres, ¿no?) se ha llegado a sugerir una poción de testículos de mulo quemados disueltos en una decocción de sauce. Por aquello de que el mulo es estéril, claro. En general, usad (como con los afrodisiacos) todo aquello cuya lógica primitiva podría aplicarse a cualquier juego en el que la magia tenga algo que decir.

Había otro método en China, según el cual, tragándose 24 renacuajos vivos al principio de la primavera, la mujer no concebiría en cinco años. En Europa se importó cambiando los renacuajos por abejas (bueno, vale que mejor dejar crecer a los renacuajos y comerse las ancas, pero esto...) lo cual me temo que haría que la pobre mujer no concibiera ya nunca más (R.I.P.), como con otros métodos que les hacían ingerir plomo o mercurio. Ya no digo esos que usan excrementos (de nuevo), sudor de camello o un testículo derecho de lobo envuelto en lana empapada en aceite, en este caso como método de inserción. La única efectividad que se me ocurre en el mundo real es que les salga un sarpullido, o que a la pareja se le pasen las ganas, que no sería lo más raro.



Una vez el mal ya hecho...

Lo siento chica/o. A pesar de todos tus (vuestros) intentos, algo ha fallado y, lo sepas o no, tu PJ (la chica de tu PJ) tiene un parásito dentro, y no es precisamente un alien. Tardarás un poquito en darte cuenta (a partir de aquí hablaré para la chica sólo), pero puedes notarlo pronto si estás atenta. Lo primero porque una o dos semanas después ya tendrás algún mareo, sobre todo al levantarte. Claro, siempre está la duda de que te haya sentado mal la cena. Luego esta el signo principal: esa visita tan desagradable que tienes todos los meses no aparecerá, y eso es más desagradable aún. Al principio dudarás: ¿Será un simple retraso?; pero luego no habrá lugar a dudas: dos meses es demasiado tiempo. Aunque, tranquila, sólo empezarás a echar tripa al 5º o así. Hasta entonces estarás tan guapa como siempre, o quizás más.

Pero mucho antes, cuando ya tengas una cierta seguridad sobre lo que te pasa, a lo mejor decides cortar por lo sano. Uf... En los mundos medievales eso es más arriesgado que hacerlo hoy en día frente al Vaticano. Hombre, cabe la posibilidad de que si dejas hacer al tiempo, el propio crío decida que no le gusta la perspectiva y abortes espontáneamente (esto y lo que sigue también vale para que el DJ lo tenga en cuenta si la PJ decide tener al niño y el destino se lo quiere poner difícil). Pero para que no se diga que no hemos pensado en todo, te cuento algunas de las formas en que podrías hacerlo.

Lo más fácil, y no sé si decir que lo más seguro, es que hagas como Escarlata O'Hara. Si no tienes los escalones de la mansión de Tara para rodar por ellos, hay otras muchas formas de conseguir un traumatismo lo suficientemente violento para provocarte un aborto. El más fácil es lanzarte de cabeza al primer combate que tengáis en la partida. Cuanto más bestia sea el orco o sucedáneo al que te enfrentes, mejor, ya que cuantos más puntos de vida pierdas, más fácil es que también pierdas al crío. Claro, por esa regla de tres, casi seguro que tú también la espichas, pero te aseguro que al menos lo harás de forma honrosa.

Si no, vete a una anciana curandera o algo parecido que te ponga el DJ a tu alcance. Según lo sádico que esté éste último en esos momentos, puede utilizar cualquiera de los métodos que nombro más adelante, junto con una tabla con las probabilidades de éxito y de pifia para cada uno de los métodos. Aquí, por puro morbo, sólo voy a explicar los efectos secundarios según los tipos de método en general:

Los métodos mecánicos (o sea, violencia, objetos punzantes, etc.) provocan por lo general hemorragias internas o externas y su consiguiente pérdida de puntos de vida. Los más inocuos suelen ser también los más inefectivos.

Los abortivos orales son principalmente

venenos minerales (del tipo del fósforo, arsénico, mercurio, plomo), vegetales (quinina, tejo, aceites de sabina, tuya, ruda o azafrán) o animales (como la cantárida -puagh de nuevo-, una especie de escarabajo que también se llegó a pensar que era afrodisiaca), y por lo general provocan un envenenamiento de la madre con convulsiones, vómitos y, en casos muy graves, hasta coma. Las dos excepciones que puedo nombrar son el aceite de perejil (¡con lo inofensivo que parece con el Arguiñano!) que el daño que hace es neurológico (parálisis, etc.) y un hongo del centeno que es relativamente efectivo. Pero si, como digo, por lo general son venenos, podéis imaginaros el efecto que hacen. Sinceramente, en la vida real más vale abstenerse o ponerse en manos de una clínica especializada. Para que luego digan que cualquier tiempo pasado fue mejor.

Para terminar con el tema de los embarazos, deseados o no, habría mucho que decir sobre problemas del parto y demás, pero para no alargarme y puesto que ya está hecho, remito al lector al Rolemaster Companion 1, cap. 9, totalmente dedicado a la concepción (nº de hijos por mujer y raza, sexo del bebé, dificultades del parto, etc.), perfectamente adaptables para cualquier juego de tipo medieval y que abarca prácticamente todo lo que me dejo en el tintero.

Salir de la sartén para caer en el fuego

El tema de las enfermedades venéreas es arduo, difícil y espinoso. Está claro que si te vas de picos pardos puedes pillar algo de lo que pulula por ahí, sobre todo si vas con chicas/os de reputación dudosa (que, como todo el mundo sabe, son aquellos sobre cuya reputación no hay ninguna duda). Como la mayoría de las enfermedades venéreas no presentan prácticamente ningún síntoma, sólo voy a nombrar las más importantes, excluyendo al SIDA, que es de nuestro siglo.

La Sífilis, que también debería excluir, ya que en realidad apareció a partir del Renacimiento (pero eso no nos importa en mundos de fantasía, ¿verdad?) es quizás la más importante, ya que si no la curas al primer síntoma (lesiones indoloras en la piel de los genitales que a veces ni te enteras y que aparecen a los 10-90 días del contacto y se van solitas) o al segundo (una erupción de la piel que aparece a las 6 semanas), empieza a dar problemas nerviosos y acaba matando al PJ con una parálisis progresiva (Brrr). Y, para que veas lo que son las cosas, se cura simplemente con penicilina.

La Gonorrea es una de las más frecuentes enfermedades sexuales y no suele dar problemas a las mujeres, que la transmiten de lo más tranquilas, pero si la pilla uno de tus PJs masculinos avísale de que vaya al baño con urgencia y con frecuencia: afecta a vías urinarias, por lo general. Sí, penicilina también (pero eso no lo conocen en tu mundo, ¿o sí?).

Luego viene un cajón de sastre de cosas muy frecuentes pero con muy pocos síntomas, y un par poco frecuentes, como el herpes genital (que es como una morrera pero ahí), que sólo se manifiesta si el PJ se pone malito por otras cosas, o el chancroide, que también duele lo suyo y se parece un poco al herpes.

Por último, lo mejor que le puedes pasar a tu PJ son unas ladillas o una sarna (la diferencia es que en este último los bichitos ni se ven, y con las ladillas aún puede entretenerse intentando cazarlas porque son como los piojos).



Es más inofensivo (con un buen lavado y desinfección de sus partes y ropas se le curará) y mucho más divertido.

No te pongo tablas de contagio porque es difícil calcularlas y dependen del nivel social de la otra persona. Casi mejor lo dejo a la mala leche del DJ y al descuido del PJ. Si se va con prostitutas de muy baja estofa y no toma la precaución más elemental, la de toda la vida (no vale sólo para el SIDA, no creas), hazle tiradas de suerte a ver si el PNJ tiene algo y luego una de salud a ver si el PJ se contagia.

Tablas

Efectividad de los anticonceptivos

El PJ tirará la probabilidad con 1D100 a la vista de todos. Si falla, el DJ tirará en la tabla de embarazos a su propia voluntad.

Marcha atrás 84%
Condón (de tripas de animal)...........90%
Barrera (sólo).................................40%
Espermicida (sólo)...........................75%
Barrera + espermicida.....................90%
Infusión de hierbas..........................98%
Ogino ....Tabla embarazos
Pócimas mágicas........Variable según DJ

Tabla de embarazos

Sólo para el DJ. La posibilidad de un PJ o PNJ femenino (humano) de quedarse embarazada depende del momento del ciclo menstrual. Si éste no se conoce, digamos que la posibilidad general es de un 15% (sacar 15 o menos con 1D100), pero se puede determinar aleatoriamente (la primera vez; el resto irá corriendo como tiempo de juego y más vale que el PJ lo vaya teniendo en cuenta). En la tabla, la parte superior es el momento del ciclo y se determina tirando 1D3 (que "marca" las decenas) y 1D10 (que son las unidades). El ciclo de la mujer son 28 días, con esto tenemos un rango de 30: si nos salen las cifras 10 ó 39 (los 2 extremos del rango) significa que ¡qué mala suerte!, la chica no se acuerda de cuánto hace que tuvo la regla y el DJ deberá volver a tirar en secreto para saberlo él y sólo él.

Ah, un pequeño detalle: la PJ sólo lo sabe en civilizaciones en que sepan un mínimo de ginecología, o sea, actuales o universos fantásticos o futuristas. Hace años no se sabía que durante la regla era casi imposible quedarse embarazada, e incluso las mujeres en ese estado eran consideradas "impuras" y no podían acostarse con nadie. En este caso, sólo tira el DJ.

La parte inferior son las posibilidades de quedarse embarazada en cada momento del ciclo y es una tabla de porcentajes, el PJ deberá tirar cada vez que consume el acto sexual (sólo el DJ entenderá el resultado). Para otras razas se pueden inventar tablas parecidas con ciclos de distinta duración.

Abortos

La efectividad es el número que debe sacar como máximo la PJ en 1D100 para que aborte realmente. El riesgo es el equivalente a una pifia, y de ese número para arriba, no sólo no aborta sino que la madre lo pasa muy mal y, en última instancia, si no se pasa una tirada de primeros auxilios, muere.

Tabla de Embarazo

11.12.13.14.15	16.17.18.19.20	21.22.23	24	25.26.27	28	29.30	31.32.33	34.35.36.37	38
Menstruación				Ovulación					
01%	05%	20%	50%	99%	50%	20%	10%	05%	01%

Tabla de Abortos

Procedimiento	Efectividad	Riesgo de muerte de la madre
Espontáneo	01%	99%
Baños calientes, fajas	01%	No hay riesgo
Masaje abdominal	05%	No hay riesgo
Traumatismo	05% x Pv perdidos en general, 10% x Pv si es en abdomen	Según los Pv perdidos, obviamente
Objeto punzante dirigido al feto	Des % del curandero/a	100-(21-Des)x2 %
Venenos orales	Dosis x 1%	100-(Dosis x 5) %
Hongos del centeno	Dosis x 10 %	100-(Dosis x 2) %
Introducc. de líquidos concentrados	10%	85%

Cuando se duda, cuando se teme

por Francisco Calvete

Introducción

Los PJs, miembros ya de la Alianza rebelde, son enviados a un mundo supuestamente libre para instalar allí un operativo con su equipo de transmisiones. Por supuesto, nada resulta como se planeó.

Prólogo

Los PJs son reunidos en una sala de conferencias del Crucero AMC Cathleen y reciben sus instrucciones de misión del Comodoro Ghisperius:

-El Sistema Rexkrin está vendiendo materias primas al Imperio. El material se carga en la superficie del planeta Arandis (Rexkrin III) y ha sido imposible averiguar su exacta naturaleza, aunque se sabe que incluye algunos minerales de alto valor militar. La Alianza ha decidido situar un operativo en Arandis, y el equipo de PJs ha sido elegido para trasportarlo allí de la manera más discreta posible. La misión es sencilla y no implica grandes riesgos, por lo que viajarán en una nave antigua y apenas armada, de uso muy corriente en la zona: una Exploradora/Correo Tipo S sin antecedentes, llamada "La Gamba Veloz". Sus documentos les identifican como mercaderes de Draber.

-El equipo embarcará un emisor/receptor de largo alcance, capaz de comunicar con una sonda espacial "plantada" a cierta distancia de Arandis. Recogerán luego al operativo en el Bar-Casino "El Filón de Créditos" del Astropuerto de Ermage (Rarotoa II). Se llama Philomen Silva y se hace pasar por vendedor de roboelectrodomésticos. La contraseña es: "El androide de mi casa es particular", a lo que él responderá "¿cuando llueve, se moja como los demás?" y sacará una hololibreta verde. Estará allí los próximos cinco días por la tarde. Si no llegan a tiempo asumirá que les han capturado y desaparecerá.



dibujos: Javier Escudero

-Deben dejar a Silva y al aparato en un punto convenido de Arandis. Silva sabe el lugar.

-Su punto de reunión con la flota es Ixoth, dentro de ocho días. La Fragata AFRG Calínipe les esperará durante una hora. Si no están allí, se marchará. En Xlamil, la capital de Ixoth V, hay una célula rebelde: tendrán que intentar ponerse en contacto con ellos si han perdido el enlace.

Buena suerte y que la Fuerza les acompañe.

Los PJs recogen su equipo y suben a La Gamba Veloz, en cuya bodega reposa el voluminoso equipo de transmisiones disfrazado como contenedor de recambios para androides. El AMC Cathleen les deja en los límites exteriores del sistema Obadrai y desaparece antes de que las sondas imperiales puedan identificar su señal. Los PJs y su astronave están solos.

El viaje hasta el Sistema Rarotoa no tiene por qué plantear problemas, a no ser que el DJ quiera embarullar la aventura. Es de suponer que nada más llegar a Ermage, los PJs acudirán a "El Filón de Créditos".

Pero Silva no aparece.

Los PJs pueden optar por:

a) Esperar hasta que se cumplan los cinco días, y entonces marcharse procurando que nadie les siga (ver "Lástima que terminó").

b) Marcharse de inmediato (ver "Lástima que terminó").

c) Hacer algunas pesquisas para encontrar a Silva (ver "Yo tenía un Camarada").

Si se deciden por a), un agente de Seguridad Interna Imperial -que se hace pasar por el contacto rebelde- intenta descubrir si los PJs son los enlaces que Silva esperaba. Sabe la respuesta a la contraseña, pero no lo de la hololibreta verde. Si los PJs son tan ingenuos como para seguirle, caerán en una emboscada de los compañeros del agente (pásese a "Ya me extrañaba a mí que todo pareciera tan sencillo"). Si se dan cuenta de lo de la hololibreta y sospechan (correctamente) del supuesto vendedor, tienen varias opciones más.

a-1) Lo atomizan ahí mismo. No sólo es un despliegue de violencia y temeridad innecesarias, sino una absoluta estupidez. El agente tiene amigos cerca.

Amigos grandes, con armaduras blancas y ningún sentido del humor, que acostumbran a vivir en ese Destructor Estelar que ronda el sistema.

a-2) Se lo quitan de encima discretamente y sin llamar su atención (o la de sus amigos). Pueden largarse de allí cuanto antes (ver "¡Lástima que terminó!") o empezar las pesquisas en busca de Silva (ver "Yo tenía un camarada").

a-3) Seguirle la corriente e intentar atraerlo a una encerrona. Su éxito depende de las tiradas de Timar y la habilidad de los PJs para hacer creer al imperial que puede obtener mucha más información si les da carrete. Si les sale mal, el agente disparará la trampa (ver "¡Ya me extrañaba a mí que todo pareciera tan sencillo!"). Si les sale bien y se las arreglan para capturar al imperial e interrogarlo, el DJ debe transmitirles gran parte de la información que aparece en "Yo tenía un Camarada" y "¡Ya me extrañaba a mí que todo pareciera tan sencillo!", pero expurgándola de la mayoría de las amenazas imperiales.

Nuestros heróicos defensores de la libertad se encuentran una vez más embarcados en una peligrosa misión para la Alianza rebelde, pero esta vez parece fácil. Se trata simplemente de transportar a un contacto de un lugar a otro.

Un paseo.

Pero por supuesto no es así. El Imperio no para de montar redes de contraespionaje para que nuestros aguerridos rebeldes demuestren que la Fuerza sigue con ellos.

Son como críos... ¿o no?.

STAR WARS



1. Lástima que terminó

Los PJs no han contactado con Silva y han logrado eludir a los imperiales (a lo mejor sin ni siquiera darse cuenta). Eso está muy bien y demuestra una gran prudencia y sensatez por parte del equipo.

Pero, caramba, ¿es que no saben que esto es una guerra?

Su próxima misión durante los diez años siguientes, y ya que tanto les gusta la tranquilidad, consistirá en pastorear rebaños de banthas en el planeta Bohgniga.

Una tarea de gran responsabilidad e importancia estratégica.

2. Yo tenía un Camarada

Los PJs se huelen la tostada y sospechan que algo va mal. Entra en lo probable que los imperiales hayan apresado e interrogado a Silva y estén montando una de sus habituales y complicadas estratagemas de contraespionaje.

Si los PJs son poco sutiles en sus pesquisas, el DJ considerará si han despertado el recelo de los imperiales y son sometidos a una emboscada: ver "Ya me extrañaba a mí que todo pareciera tan sencillo".

Si se mueven con discreción entre los bares y bajos fondos del astropuerto de Ermage, acabarán descubriendo que Silva desapareció de su casa hace dos días y que uno de los vecinos vio cómo lo arrastraban al interior de un vehículo. Dio parte a la policía de Ermage, pero no le han contestado. El vehículo era un deslizador negro, cerrado, con matrícula E-3324 AXI.

Si los PJs investigan la matrícula o sobornan a algún funcionario de la policía del Astropuerto, descubrirán que ese deslizador suele ser empleado por los miembros del Consulado Imperial.

Silva debe estar todavía allí, ya que aún no se ha marchado la lanzadera que llegó hace una semana a la plataforma de atraque del Consulado (como los controladores y técnicos del mismo saben muy bien).

Los PJs tienen varias opciones, otra vez:

a) Marcharse e informar a sus superiores de la detención de Silva. Ver "Lástima que terminó", pero en vez de diez años, sólo pasarán uno pastoreando banthas.

b) Intentar rescatar a Silva. Si lo hacen a lo macho, con asalto frontal incluido, ver "¡Ya me extrañaba a mí que todo resultara tan sencillo!". Si lo hacen por lo sutil, pásese a "El Jardincillo de Cristal".

c) Acudir a las autoridades de Ermage. Una maniobra correcta, diplomática, y completamente inútil. Silva no es súbdito de Ermage y a las autoridades les importa un comino lo que ocurra entre él y el Imperio. Es más, si los PJs insisten en dar la vara avisarán al Consulado.

3. ¡Ya me extrañaba a mí que todo resultara tan sencillo!

Los PJs se han topado con un mogollón de imperiales apoyados por cazarecompensas y mercenarios del astropuerto. El resultado es que, o bien los PJs se ven forzados a huir en su nave, perseguidos por cazas (como de rutina) hasta saltar al hiperespacio, y acabar así el módulo (esta vez sin ser enviados al planeta Bohgniga), o son capturados por los malvados sicarios del Emperador y puestos al fresco en una de las bodegas del Consulado. En este último caso, ver "El Jardincillo de Cristal", pero contando con su situación como presos que han de escapar.

La actuación imperial vulnera los reglamentos del astropuerto y puede verse obstaculizada por la policía local (que no es tan suicida como para interferir directamente). Los imperiales emplean para el ataque una escuadra de soldados de asalto y media docena de cazarecompensas y mercenarios baratos contratados en el astropuerto. Su intención es capturar, no matar, pero les basta con capturar un prisionero con vida: los demás... es otro asunto. Emplearán redes, aturdidores y gases (sin desdeñar un buen tiro de vez en cuando, por si acaso).

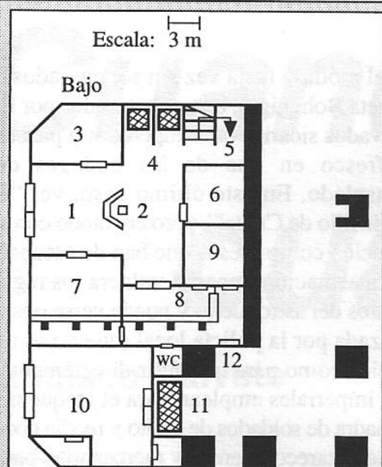
En este caso, y a no ser que el DJ esté de especial mal humor, los imperiales no cuentan con más fuerzas -ni en tierra ni en el espacio- para perseguir a los PJs que huyen.

4. El Jardincillo de Cristal

El edificio del Consulado Imperial está en el interior del astropuerto de Ermage, en territorio "neutral". Tiene cinco pisos por encima del nivel del suelo y dos por debajo. Cuenta con una plataforma de atraque en la azotea, capaz de acomodar un par de lanzaderas Lambda o una nave como la de los PJs. Tiene también un garaje con un parque móvil de cuatro deslizadores y un par de aeromotos. Varios de sus empleados son civiles ermagianos contratados.

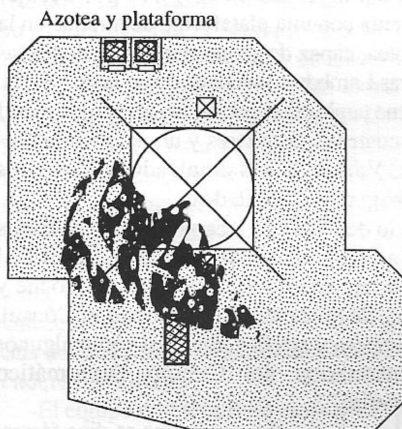
Su defensa está a cargo de doce soldados de asalto y cuatro miembros de Seguridad Interna, divididos en dos turnos (noche y día). Se hospedan en el edificio el Cónsul, su esposa y sus dos hijas, así como algunos funcionarios del Cuerpo Diplomático Imperial.

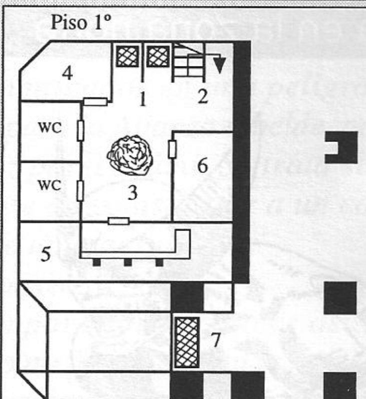
La seguridad no es lo que se dice férrea: Ermage es cualquier cosa menos hostil al



Leyenda mapa planta baja

1.- Salón de entrada y recepción.
2.- Mostrador de información.
3.- Saloncito.
4.- Ascensores.
5.- Escaleras.
6.- Seguridad.
7.- Oficinas.
8.- Oficinas
9.- Despacho del Viceconsul.
10.- Garaje.
11.- Montacargas.
12.- Puerta trasera.





Leyenda mapa piso 1º

1.- Ascensores.
2.- Escaleras.
3.- Salón con decoración vegetal.
4.- Salita de conferencias.
5.- Oficinas.
6.- Despacho del Consul.
7.- Montacargas.

Imperio (su principal comprador y contratista) y hasta ahora ha bastado con los guardias, algunas cámaras y alarmas, y un par de polibots gravisensores.

Los guardias se distribuyen como sigue:
-2 soldados de asalto en la entrada.
-1 Guardia de la Seguridad Interna y otros dos soldados de retén en una oficina interior, controlando los ascensores, la entrada al garaje, las calles circundantes al Consulado y la azotea mediante cámaras.
-1 Guardia de la Seguridad Interna en la entrada a la oficina del Cónsul.
-1 Soldado de asalto en la plataforma de atraque de la azotea.
-1 Soldado de asalto en el garaje.

De noche no hay guardias en la puerta, pero sí en el acceso a los aposentos consulares. El turno que no está de guardia pasa el rato en sus alojamientos o divirtiéndose en la zona "caliente" del astropuerto.

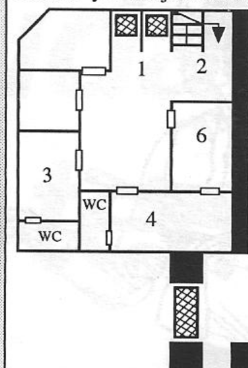
Un polibot patrulla los aposentos consulares y otro va rotando entre los diversos pisos del edificio.

Los imperiales saben que pueden obtener la colaboración de la policía ermagiana si son atacados. La prisa que se den en acudir estos refuerzos dependerá del dramatismo que le quiera echar el DJ.

Los PJs tienen distintas estrategias a su alcance, recordando siempre que no andan sobrados de tiempo:
-Sustituir a uno de los civiles contratados y organizar una diversión para que los otros PJs averigüen donde está Silva y lo rescaten.
-Sobornar a un funcionario imperial. Este plan puede hacerles caer en una trampa.
-Secuestrar a un funcionario imperial, diplomático o familiar del Cónsul (quizás al mismo Cónsul) y canjearlo por Silva. Es muy arriesgado, pero nunca se sabe.
-Hacerse pasar por señoras de la limpieza. Sorpresa, sorpresa: este plan tiene grandes posibilidades de éxito. Los imperiales nunca sabrán lo que les golpeó.
-Hábil incursión en plan comando. Si son cuidadosos y se lo montan tienen posibilidades de triunfar, pero el DJ debe ponerles algún que otro obstáculo en forma de imperial imprevisto, polibot de patrulla, etc, para que no se lo crean demasiado.
-Otra. Los jugadores son impredecibles.

Una vez descubran (bastará emplear una terminal interior y pasar una tirada contra Programar Ordenadores de Dificultad Moderada) que Silva está preso en el sótano segundo, en un viejo almacén subterráneo, sólo hay que sacarlo de allí. La puerta de la celda tiene un candado de bloqueo y requerirá una tirada con éxito de Dificultad Difícil en Sistemas de Seguridad o recurrir a medios mayores. Fallar o armar excesivo ruido disparará la alarma.

Si se dispara la alarma, a los guardias del edificio de sumarán 1D6 soldados de asalto y 1D2 guardias de Seguridad interna del turno fuera de servicio, pero los que custodien los aposentos del Cónsul no dejarán su puesto por nada.



Leyenda mapa pisos 2 y 3

1.- Ascensores.
2.- Escaleras.
3 y 4.- Suites.

Una vez libre e identificado Silva, a los PJs les conviene salir cuanto antes de Ermage y el Sistema Rarotoa. Los Imperiales siguen sin disponer de medios para organizar una persecución en serio (pero los PJs lo ignoran y deben seguir ignorándolo).

Silva, aunque quebrantado, insiste en proceder con la operación. Los imperiales le habían sacado parte de la contraseña, pero esperaba que el equipo de la Alianza dedujera correctamente que le habían apresado y le rescatara. No ha revelado nada sobre Arandis. Piensa que le descubrieron por un golpe de suerte o el soplo de un antiguo conocido suyo (como así ha sido).

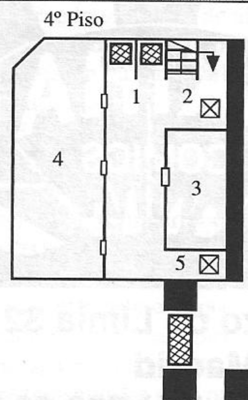
Si los PJs prosiguen con la misión, véase "Una pequeña y sucia guerra". Si deciden en cambio regresar con Silva a la base, el Estado Mayor les dará unas palmaditas en la espalda, sonreirá mucho...

Y les mandará a una misión suicida.

5. Una pequeña y sucia guerra

Mientras los PJs intentaban liberar a Silva, la situación política de Arandis se ha deteriorado hasta el extremo (el Imperio no es ajeno a ello), y La Gamba Veloz llega a un sistema en plena guerra civil, empeorada por oscuros motivos religiosos.

La primera noticia que tienen de que algo no marcha es la presencia de una corbeta



Leyenda mapa piso 4º

1.- Ascensores.
2.- Escaleras: acaban aquí. Para subir se usa una trampilla en el techo.
3.- Maquinaria.
4.- Almacenes.
5.- Acceso a la azotea.

coreliana hecha pedazos, flotando justo en medio de su ruta de aproximación (tirada de Pilotaje de Dificultad Moderada para esquivarla o recibir 4D de daño). No muy lejos emerge del hiperespacio una fragata imperial, la IFRG Harpía, que inmediatamente empieza a soltar cazas TIE y transportes de asalto. A La Gamba Veloz llega el inequívoco "Identifíquense o serán destruidos" de la Harpía.

Antes de que puedan responder, de la superficie de Arandis sube una salva de misiles tierra-espacio apuntados a la fragata imperial, pero también a los transportes y cazas y, sí, a La Gamba Veloz.

Ahí abajo no se preocupan de a qué o a quién disparan.

A los misiles les sigue media docena de Alas Y procedentes del continente sur y una decena de Z-95 del continente norte.

Y se arma el follón.

El DJ debe orquestar esta escena con la mayor cantidad de confusión y caos posible, tal y como sucede en la realidad.

Los cazas de cada continente suben a por la Harpía y lo demás que ha aparecido en sus pantallas, pero al descubrir al otro grupo se enzarzan entre sí, con los cazas y transportes imperiales, con la fragata y, si hay algún momento libre, con la nave de los PJs. Estos han de sentirse continuamente en peligro. Las tiradas de Pilotaje (a Dificultad Moderada o Difícil) para esquivar misiles (que si dan hacen 6D de daño), disparos, otras astronaves, torpedos de protones... están a la orden del día.

Mientras, los transportes imperiales de asalto, en número de 4, escoltados por otros tantos cazas TIE, prosiguen su descenso hacia el planeta, disparando sin cesar contra cualquier pretencioso que se aproxime demasiado.

Los PJs pueden descender a la superficie de Arandis, al punto convenido de antemano por Silva, que insiste en que le dejen allí. Fuera de algunos disparos aislados e ineficaces de la D.C.A., la nave de los PJs llega sin problemas hasta las cercanías de lo que fuera el Astropuerto de Arandis. La batalla entre la fragata imperial y los cazas queda casi encima de la otra cara del planeta.

Su vuelo les muestra numerosas columnas de humo aceitoso y denso, explosiones, ruinas... No apetece nada permanecer en el suelo. Silva desciende en un parque de los suburbios de Gárea, la ciudad vecina al astropuerto. Según él, las instalaciones donde cargan los imperiales están a unos cinco kilómetros al norte. La Alianza sabrá pronto qué se traen entre manos.

Es de suponer que los PJs le hacen caso y se marchan, aprovechando que los cazas planetarios todavía combaten con los imperiales y entre sí.

Porque, al poco de alejarse de Gárea, la ciudad entera, el astropuerto y un área de aproximadamente 20 kilómetros de diámetro se convierte en puro magma bajo el cegador estallido de una explosión nuclear de primera magnitud.

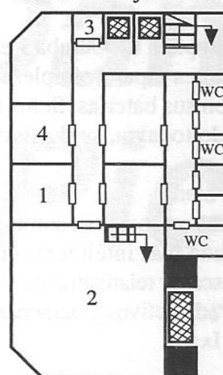
Ha faltado un pelo.

Del pobre Silva no deben quedar ni las cenizas.

Y cuando el piloto consigue recuperar el control de la nave, las pantallas, parcialmente cegadas, muestran a los transportes imperiales alejándose en una ruta paralela a la de los PJs, retrazable hacia el epicentro de la explosión. No es de extrañar que, sin mediar provocación alguna, 2 TIE de su escolta se lancen contra La Gamba Veloz haciendo todo lo posible por carbonizarla.

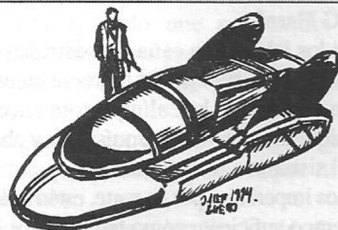
Los TIE tardarán 4 asaltos en colocarse a largo alcance de La Gamba Veloz. Su velocidad, muy superior, les permitirá reducir distancias y acosar a la astronave. Los PJs deben optar por concentrarse en huir o plantarles cara. En cualquier caso, necesitan al menos 8 asaltos alejándose del planeta a toda máquina para asegurar el salto al hiperespacio (es decir, al menos 4 asaltos bajo el fuego cada vez más cercano de los imperiales). Cada 2 asaltos a partir del 10º llegará otro TIE para atacar a los PJs. En el 20º asalto la Harpía habrá recuperado a los transportes y

Sótano 1º Alojamientos de los guardias

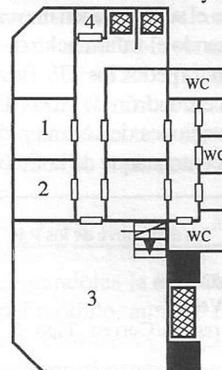


Leyenda mapa Sótano 1º

1.- Taller.
2.- Parque móvil y recambios.
3.- Cuarto de limpieza.
4.- Cuarto de androides.



Sótano 2º Almacenes y alojamientos



Leyenda mapa Sótano 2º

1.- Almacenes donde está preso Silva.
2.- Armero.
3.- Gimnasio para la tropa.
4.- Cuarto de limpieza.

maniobrará para atrapar a La Gamba Veloz con sus rayos tractores o para, simplemente, desintegrarla con sus baterías. Si los PJs no se han marchado todavía, su destino se ve muy negro.

Socarrado, más bien.

Pero no pensemos en cosas tan sombrías. Los PJs son sin duda más inteligentes que todo eso y logran escapar relativamente enteros (sólo un poco radioactivos y achicharrados). Su objetivo: Ixoth.

6. La vida es una tómbola

Y a los PJs les tocó bailar con la más fea.

La Calínipe es puntualísima a la cita, pero apenas acaban de intercambiar las contraseñas de rigor cuando, a la distancia justa para soltar unas cuantas andanadas, aparece la IFRG Harpía.

Si los PJs meten caña a su astronave, llegarán justo a tiempo de meterse en el hangar antes de que la Calínipe comience unas maniobras evasivas brusquísimas y abandone el sistema a toda velocidad.

Los imperiales, por su parte, están indecisos el tiempo suficiente como para que los PJs se les deslicen entre los dedos: perseguían una navecilla y se han encontrado con un buque tan potente como el suyo. Pierden unos asaltos preciosos ordenando el zafarrancho de combate y armando con torpedos los TIE Bombarderos, mientras un escuadrón de cazas TIE se despliega en posiciones de cortina próxima para prevenir un contraataque de la Calínipe.

Si los PJs prefieren quedarse, los bombarderos de la Harpía se lo agradecerán: hace tiempo que no practicaban con blancos móviles. También pueden hacer un salto a lo loco.

Pero eso les llevará a nuevas aventuras.



7. La hora de los héroes

El Estado Mayor está de acuerdo en que los PJs no tienen la culpa del fracaso de la operación, y la información contenida en sus sensores al producirse la explosión sobre Gárea merece ser estudiada con detenimiento. Está claro que los imperiales obtenían minerales de alto poder radioactivo de Arandis, y sabotearon las instalaciones para no dejar testigos y embrollar aun más la guerra civil en el planeta. Llegan noticias de que ambas partes se acusan del empleo de ingenios termonucleares. La situación favorece a la política imperial, pero las grabaciones hechas (automáticamente) por los sensores de los PJs y su testimonio personal pueden servir para obtener una tregua y orientar las hostilidades de los arandianos contra el responsable de la masacre de Gárea: el Imperio.

Con suerte, la maniobra se volverá contra esos sucios genocidas.

Solo hay un problema: llevar la información y los testimonios a Arandis y convencer a las partes en conflicto para que los vean y se sienten a dialogar. Sería especialmente beneficioso que los testigos de los hechos acudieran en persona como enviados de la Alianza.

¿Les importaría a los PJs pasar a esta sala de conferencias...?

Por acabar esta misión con éxito, cada PJ recibe entre 3 y 5 Puntos de Personaje y recupera los Puntos de Fuerza gastados adecuadamente.

La astronave de los PJs

Nave: Cargo/Correo
"La Gamba Veloz"
Tipo: Exploradora/Correo Tipo S Modificada
Eslora: 37'5 mts
Dotación: 1 (las no modificadas: 2)
Pasajeros: 5 (las no modificadas hasta 6, aunque corrientemente: 2)
Autonomía: 1 Mes
Capacidad de Carga: 2 Tm (normalmente 3 Tm)
Multiplicador de Hiperimpulsión: [x2] (CS 3) (normalmente: [x2'5] o CS 2)
Hiperimpulsor de Emergencia: No
Ordenador de Astrogración: Sí
Velocidad Infralumínica: [2D+2] (normalmente: [2D])
Maniobra: [1D+1] (normalmente: [1D])
Pantallas Deflectoras: [1D] (normalmente: [No])
Casco: 4D
Armamento: (normalmente: [No])
1 Torreta Láser Simple dorsal
Control de Tiro: [1D+1]
Daño: [2D]
Otros: Esta astronave, como es costumbre, lleva una voladora en un pequeño hangar.
Usense los planos de la Exploradora de las Reglas Básicas de TRAVELLER.

Philomen Silva

Puede emplearse la hoja de Historiador de Butaca. Silva es un entusiasta de la Alianza y no duda en arriesgar su vida si con eso ayuda a la causa. Tiene [4D+2] en Buscar, Timar, Seguridad y Comunicaciones. No dispone de armas ni de equipo, a excepción de lo que le den los PJs.

Las Naves Imperiales

Los cazas son TIE/In, cuyos pilotos poseen Pilotaje de Cazas Estelares: 4D+1 y Artillería de Cazas Estelares: 4D. Son las mismas habilidades que las de los pilotos de Arandis con sus Alas Y y Z-95.
Los artilleros de la Harpía poseen Artillería Naval: 4D.
Las estadísticas para estas naves aparecen en la Guía.

Los Imperiales

Los soldados de asalto son los de la Guía.
Los guardias de Seguridad Interna usan las mismas características, pero llevan casco (FUE +1, sin reducciones a la DES) y pistoláser pesada; tienen además Burocracia: 4D, Buscar: 4D y Seguridad: 4D. Los cazarecompensas y mercenarios son similares a los soldados de asalto, pero llevan coraza y casco en vez de armadura completa.
Los polibots son poco más que cámaras automotores sin armas. Se conforman con informar, esconderse y dar la alarma. Puede emplearse uno de los dos siguientes modelos:

PB-1a "Vigilante" (el inofensivo)
Modelo: Droide de Vigilancia Pasiva PB-1a de Alvin Robots S.A.
Tamaño: 0'60 de diámetro y 0'40 de altura con el vástago central replegado; si no, 0'75.
Descripción: Una especie de hongo flotante, con vástago central retráctil, en el que lleva manipuladores y una selección de sensores.
Escala: Persona
Casco (FUE): 2D+1
Competencias:
Esquivar: [4D]
Búsqueda: [5D+1]
Esconderse: [5D]
Seguridad: [4D]
Equipamiento:
-Repulsor: techo operativo: 3 mts;
Velocidad: 3D+1
-Holocámara transmisora y de filmación, con distintas bandas de percepción.
Audioreceptor emisor de gran alcance y amplitud.
-Sensor térmico.
-Sensor de movimiento.
-Telemando de alcance medio.
Precio: 3500 Cr.

PB-2c "Represor" (Para grupos con ganas de marcha)
Modelo: Droide de Vigilancia y Control Policial PB-2c de Alvin Robots S.A.
Tamaño: 0´80 de diámetro y 0'65 de altura con el vástago central retraído. Si no, 0'90.
Escala: Persona
Casco (FUE): [4D+1] (gracias a su revestimiento blindado)
Competencias:
Esquivar: [5D]
Esconderse: [3D+1]
Buscar: [4D+1]
Seguridad: [4D]
Uso del arma integrada: [4D]
Equipamiento:
-Repulsor; Techo operativo: 10 mts;
Velocidad: 4D.
-Holocámara transmisora y de filmación con distintas bandas de percepción y lentes ajustables.
Audioreceptor emisor de gran amplitud.
-Sensor térmico.
-Sensor de movimiento.
-Telemando de alcance medio.
-Un arma integrada en la estructura, a elegir entre:
-Blaster de 4D
-Blaster de 5D
-Aturdidor Lanzared
-Lanzagases (de distintos tipos)
-Lanzallamas (para situaciones muy, muy comprometidas)
-Sirena de gran potencia.
-Un par de brazos con manipuladores, capaces de levantar hasta 10 Kg.
Precio: 5500 Cr. Su venta está prohibida sin un montón de licencias y la supervisión imperial.
Notas: Este modelo no es un androide asesino, pero puede matar gente si su operador o sus rutinas de vigilancia así lo indican. Se le emplea en la vigilancia de áreas restringidas y como auxiliar de prisiones. Precisa una programación con órdenes muy claras para operar de forma fiable; esa programación incluye un "territorio" y una rutina a seguir frente a los que lo invaden.

Los planetas:

Se da el Perfil Universal según TRAVELLER, por lo que es necesario tener al menos el libro básico.
Ermage (Rarotoa II) A-766897-C Industrial, Rico, Neutral Independiente (proimperial)
Arandis (Rexkrin III) B-867875-A Neutral Independiente
Ixoth V C-658788-B Industrial, Neutral Independiente (pro-Alianza)
Obadrai III D-785686-B Neutral Independiente (Liga de Barin)
Tuermibra II C-7776A8-B Neutral Independiente (Liga de Barin)
Olorgan VI C-9678C9-A Agricultural, Neutral Independiente (Liga de Barin)
Draber (Malkas IV) B-88779E-B Agricultural, Sometido al Imperio. Base de Escuadrón.

La Dama Picta

por Pablo Lagartos



dibujos: David Maestro

Esta aventura para Pendragon está, en principio, pensada para un DJ y un jugador Irlandés o de las Islas Largas que vuelve a su casa para pasar el invierno con sus amigos, pero en la lectura que hago del relato no influye este dato y puede prepararse para jugar como invitados del caballero, o cambiando la motivación. Por ejemplo:

-El Conde Roberts debe enviar una misiva a su amigo el castellano de Wexford en Leinster, y el grupo debe traer la contestación antes del invierno.

- El grupo es enviado para escoltar a Lady Sorcha desde el monasterio de Kildare hasta Sarum, donde se casará con Sir Magloas de Du Plain, que no puede ir a buscarla porque padece una terrible jaqueca. Es una misión encomendada por el Conde Roberts.

El viejo castillo.

Surluse:

Al anochecer de un duro día de marcha se llega a un viejo pero bien conservado castillo de madera, cuyo señor, Cathal O´Hood (vasallo de Geralt el castellano del castillo de Sorhaut) invita a cenar al caballero o al grupo. La cena es abundante pero sin manjares. A la mesa se sientan la mujer (Mor), la hija (Merder), Fray Nicodemo y un bardo con arpa llamado Baeth Sesair. Rondan por la mesa varios perros lobos irlandeses enormes que tienen en sus escudillas más y mejor carne que los comensales.

El tema de conversación gira en torno a una banda de caza picta que ha sido vista por la zona, eran más de una docena, *-Es muy extraño que estén tan lejos de su tierra, ¿No?-*. Su hijo mayor está patrullando los caminos aunque su gente nunca ha sido atacada.

Si los personajes son simpáticos con su anfitrión, les ofrecerá ayuda para ir hasta Irlanda. En un pueblo a dos días de camino (Osthos), preguntarán por Sir Baetch, que les proporcionará transporte.

En la cena llega un heraldo (Koldo) de la casa de Blackmore invitando a Sir Cathal y a su familia a la boda de Sir Conath Blackmore y Lady Annest. Cena en la cocina y parte de nuevo. Si los personajes se interesan, el heraldo contará que la conoció al volver de su última campaña en Pictland.

Gente interesante.

Camino de mañana hacia la costa se encuentran con un caballero y cinco soldados (ballesteros) a pie. Del caballo cuelgan dos cabezas de pictos. El caballero dice llamarse Sir Voder y se para a hablar, comentando que viene de cacería… de pictos, a los que trata con un profundo desprecio. Se mostrará muy suspicaz con cualquier muestra de simpatía hacia ellos.

Si se le reta por cualquier cuestión, sólo aceptará cuando sepa el nombre y rango de los caballeros, y si pierde ordenará a los ballesteros disparar. Si los caballeros son especialmente famosos o de una gran familia se disculpará y justificará su rudeza, contando por ejemplo que su familia fue descuartizada por los pictos …

Los ballesteros llevan el escudo de los Blackmore.

El siguiente encuentro es con un grupo de pictos que pueden aparecer por diversos motivos:

a) el grupo pelea con Sir Voder & Co. Está a punto de perder y ¡tachán! aparecen y los salvan.

b) Se muestran simpáticos con Sir Voder, por lo que son asaltados por un grupo de cuatro pictos al atardecer. Emboscada (vs. *Percepción*). Uno se lanza desde un árbol sobre un PJ, que deberá tirar contra DES para no caer del caballo y los demás atacan tras dos asaltos.

Si están a punto de perder, aparecerá el jefe de los pictos Cian Brude, y parará el combate contándoles la historia del tercer apartado del módulo, aunque claro, si han peleado como caballeros y no gritan *-¡asquerosos pictos hijos de un cerda en celo!* -, etc. en cuyo caso… serán empalados.

c) Que evitaran la emboscada, vencieran a los cuatro pictos con caballerosidad o que

Los caballeros que han jurado las Leyes de la Caballería deben defender a las damas que se encuentren en apuros cuando, como ésta, es obligada a casarse a la fuerza. Pero ¿y si la dama en cuestión es del viejo pueblo? Parece que un famoso caballero muy piadoso quiere casarse con una "dama picta", y su hermano, un no menos famoso jefe picto, en guerra con Pendragon, pide ayuda para rescatarla …

Los sentimientos de los caballeros se verán divididos entre la lealtad a su Rey y su fidelidad a las Leyes de la Caballería.

Pendragon

no quedaran en buenas relaciones con Sir Voder, en cuyo caso recibirían la visita por la noche de Cian Brude, el de la lanza, y nueve pictos más.

Cian Brude, el de la Lanza.

Cualquier PJ que supere una tirada de *Reconocer* sabrá quien es Cian Brude, el de la lanza: Jefe picto que lleva varios años combatiendo contra las tropas del rey de Strangorre, hace meses sus campamentos fueron atacados, pero él consiguió escapar. El rey Brangorre ofrece una recompensa de 3£ por su captura (aparte de 250 puntos de Gloria).

Lo primero que hará sera justificar a sus hombres, si han atacado, contando que creyeron que eran amigos de Sir Voder.

"Atendiendo a que sois caballeros y a que regís vuestra vida por las leyes de la caballería os contaré una historia que es verdadera y que espero que toméis como tal. Hace cuatro meses, el rey Brangorre de Strangorre pidió ayuda a su señor, el rey Uriens de Gorre, debido a la guerra que mi pueblo y el suyo mantienen hace años. El rey Uriens envió a una docena de caballeros y a cien soldados para ayudarle, entre los que se encontraba Sir Conath Blackmore, conocido no sólo por su buen hacer en la guerra sino también por su crueldad y falta de escrúpulos. Solucionó el problema rápidamente, localizó los lugares donde habíamos dejado a nuestras mujeres e hijos y los atacó, matando a unos y capturando a otras... obligándonos a rendirnos. Pero eso no es lo peor, rapto a mi hermana Annest y se encaprichó de ella, no devolviéndola con las demás prisioneras cuando nos rendimos. Se quiere casar con ella en contra de su voluntad... y es de suponer que cuando se canse de ella la matará. Está en el castillo de los Blackmore, al que nos es imposible acceder. Apelo, pues, a vuestro juicio de caballeros, pues creo que en verdad lo sois, para que vayáis al castillo y rescatéis a mi hermana, que si bien no es una dama, es una mujer y como tal debe ser tratada según las normas de la caballería. Estoy dispuesto a suplicaros si es necesario, e incluso entregarme yo, Cian Brude, jefe de los pictos, para que ganéis la gloria de mi captura. Sólo os pido que descubráis vos mismos la verdad y obréis en consecuencia".

Si aceptan, dormirán esa noche con ellos y recuperarán todas las heridas que tuvieran, mediante pócimas curativas.



En el castillo de Blackmore.

Es un castillo común, bastante grande, con una capilla y dos torres cuadradas en las esquinas de los muros. Está realizado en piedra negra y sin foso.Enclavado en lo alto del cortado de una colina, se accede a él por un camino empedrado que parte del pueblucho que hay a su sombra (una tirada de *Administración* revelará que el pueblo y los campos se encuentran en una situación penosa y que ha sido sobreexplotado con motivo de la boda).

El castillo está decorado para una gran fiesta. Una caterva de criados pulula por el patio de armas montando toldos y mesas para el banquete. En una esquina un corro de nobles parece aplaudir un combate por amor; acaban de derrotar a un joven caballero y un hombretón enorme con una



armadura completa y una enorme maza grita, "*¿Alguien más quiere batirse conmigo?*"... es por supuesto el barón de Blackmore, Sir Conath.

Si solicitan Hospitalidad en el castillo serán aceptados e invitados a la boda que se celebrará a mediodía, aunque el grado de cordialidad será proporcional al resultado del encuentro con Sir Voder. Aunque en ningún caso les negarán alojamiento, al menos, esa noche.

Hasta la hora de la boda los caballeros tendrán poco tiempo, y es probable que estén seguidos siempre por un hombre de Sir Voder, que no oculta sus movimientos.

En la boda se encuentran a Sir Cathal y su familia,varios nobles locales, Baeth Sesair, el bardo, y demás, hasta un total de 40 invitados.

Annest esta en una apartada habitación del segundo piso de la torre del homenaje, y de momento esta vigilada por 2 guardias.

- Antes de la boda se puede combatir con el barón por amor, aunque es poco recomendable ... También se puede averiguar, interactuando con la gente del castillo o con Intriga, donde se encuentra la futura esposa del barón.

La boda.

Todos los invitados se acicalan para el evento, pero antes de siquiera dirigirse a la capilla, Sir Voder hace un anuncio: "Ha surgido un pequeño contratiempo, Lady Annest no se encuentra en buen estado, por lo que la boda se retrasa hasta mañana por la mañana; el Barón está muy preocupado y permanecerá en sus aposentos. Pero no se preocupen, comeremos ahora según lo previsto y esta tarde organizaremos alguna diversión. Por supuesto pasarán la noche con nosotros, les alojaremos lo más cómodamente posible, gracias."

Ante lo que parece inevitable, y entre murmullos la gente, se sienta a comer, mientras el bardo toca el arpa haciendo olvidar el problema a los comensales. La familia de Sir Cathal se sienta frente al grupo para compartir sal y opiniones. Sir Cathal y su hijo mayor ayudarán a los caballeros si se lo piden y el plan no es muy descabellado. Baeth Sesair también esta dispuesto a ayudar.

Una tirada de *Intriga* durante la comida revelará un cotilleo, según el cual la boda no se celebra porque Annest tiene un ojo morado (Verdadero, se negó a casarse y el Barón la golpeó furioso).



La cacería.

Sir Voder propone una cacería para amenizar la tarde y proveerse de más comida para el banquete de mañana. Sólo un motivo muy grave podría impedir que los caballeros no participarán; sería considerado una descortesía.

Se desarrolla con las reglas habituales y el Barón no participa en ellas. Dura cinco intervalos de tiempo. Si los caballeros están en malas relaciones con Sir Voder este pondrá tras cada uno a un de ballestero, que le perseguirá con su habilidad de *Caza*. Si encuentran a los caballeros les tenderán una emboscada (contra *Percepción*); aunque con una tirada de 8 ó menos unos pictos les ayudarán en el último momento, matando a los ballesteros.

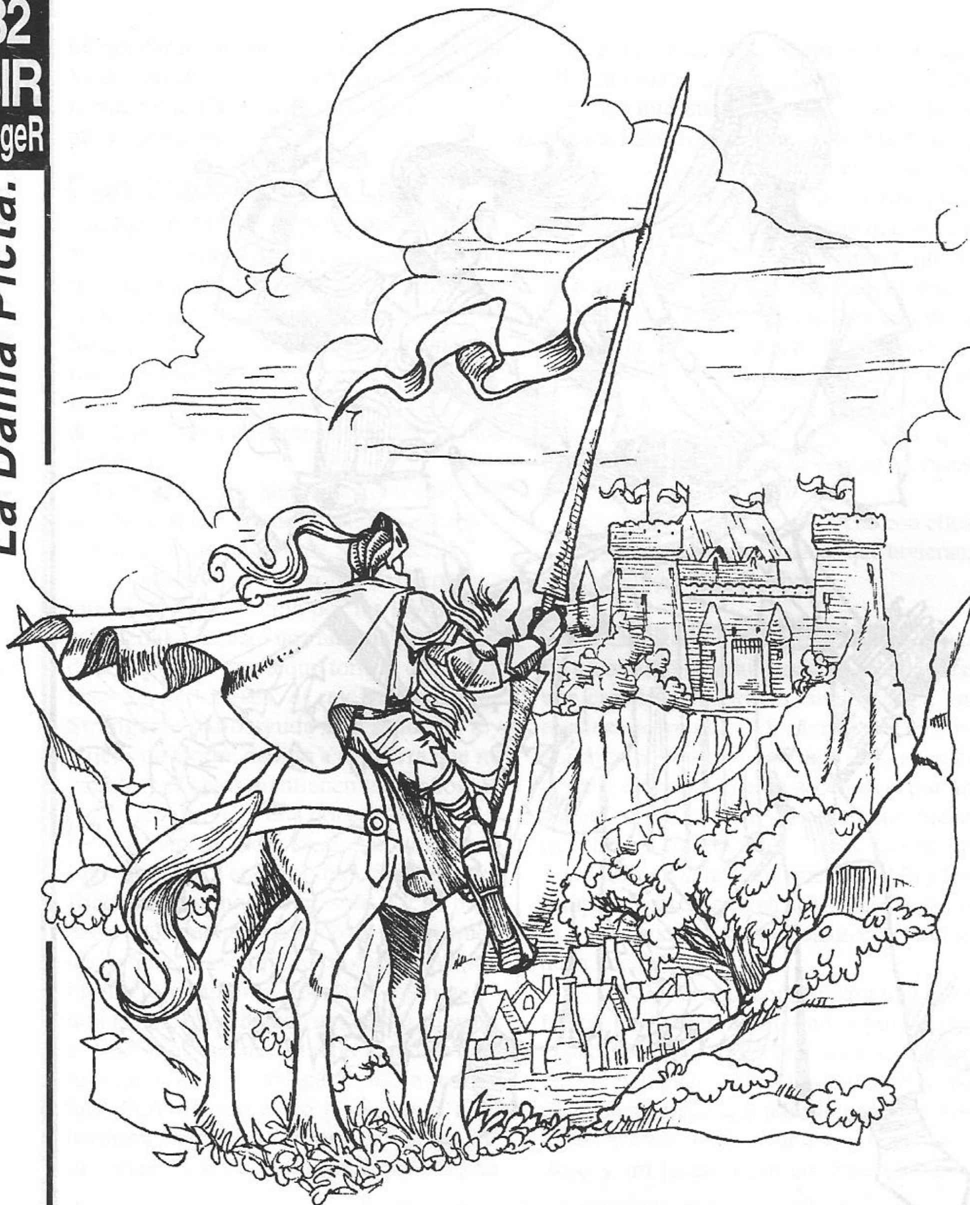
La situación puede ser muy divertida, Sir Voder y sus hombres pueden estar peleando con el grupo entre los árboles y luego encontrarse con el resto de los invitados que participan de una cacería social y tener que disimular.

La noche.

Los caballeros dormirán en el Salón con el resto de los invitados. Se supone que intentarán sacar a Annest esa noche… Los portones del castillo permanecen cerrados y protegidos por cuatro ballesteros, y parejas de guardias patrullan los pasillos y el patio. La habitación de Annest esta cerrada pero no vigilada… aparentemente. Dentro duerme con una vieja Dama, que gritará, si puede, dando la alarma.

¿Soluciones? Organizar una fiesta por la noche para que todo el mundo se emborrache y no vigile, o sacarla por la mañana mientras está todo el mundo en la iglesia. Un modo directo y caballeresco es acusar a Sir Conath después de la famosa frase de la boda: "…que hable ahora o que calle para siempre" Se batirá con el acusador en un *Juicio de Dios*, y antes anunciará que les dejen salir con vida y con Annest del castillo; hay muchos invitados…

Este mismo fin, mediante combate, es lo que sucederá si los caballeros acusan abier-



tamente a Sir Conath con pruebas, el ojo morado y una declaración de la propia Annest, por ejemplo.

¿Fin? Pues no. Suceda lo que suceda, Sir Voder y 6 ballesteros salen al galope en persecución de los Pjs, pero por supuesto en el último momento aparecen los pictos. Nota: Disparar a caballo tiene un modificador de -10 a la tirada, que será compensado por un modificador positivo que da la diferencia con una tirada de Equitación. (Así Fedrog, un ballestero de Blackmore, sale en persecución de los caballeros. Hace su tirada de Equitación y saca un 7, con lo que se pone a tiro con un modificador a su tirada de Ballesta de -7, -10 por ir a caballo +3 por la diferencia de su tirada y su habilidad).

El final.

Si lo desean Cian se entregará y conseguirán la recompensa y la Gloria por su captura, pero perderán un punto de Honor. Si le devuelven a su hermana habrán conseguido un amigo y una poción curativa mágica (1d6+6) por cabeza, que hará recuperar esa cantidad tras ingerirla y pasar una noche de descanso.

Es probable que un jugador enamore a su personaje de la Dama Picta y quiera que el caballero vaya con los pictos a pedirla en matrimonio a su padre, luche junto a ellos durante un año y vuelva a la corte con una bella mujer picta, el cuerpo tatuado y un apodo: *el amigo de los pictos*... pero esa es otra leyenda.

La historia puede continuar con la Aventura de *El Amor es para siempre* que esbozo al modo de las aventuras cortas del libro, al final de la aventura.

Adenda.

Probando esta partida con mis jugadores surgió la posibilidad de continuar la aventura a partir de una idea que doy al principio, ir al monasterio de Kildare en busca de Lady Sorcha.

La gracia de la aventura esta en que casi nadie puede evitar enamorarse de ella, ya que tiene un don (que heredarán sus hijas) por el cual todo aquel que la vea quedará prendado de su belleza sin poder evitarlo: Amor (persona), durante 2d6 de semanas, tras las cuales se aplicarán las reglas estándar y se romperá el encanto. Pero si se consigue transformar este Amor (persona) en Amor (amante) -Resistencia inicial 15- y se santifica con el matrimonio, este don desaparecerá y la pareja sera feliz, ¿para siempre?.

El amor es para siempre.

Marco de acción.

Irlanda en la primera parte, Leinster, desde Kildare hasta Aileen. Y en la segunda parte la vuelta, en invierno, hasta Sarum, primero en barco cruzando el canal y luego a caballo.

Personajes.

Lady Sorcha, una jovencita pelirroja, pecosa y de ojos verdes, de dieciséis años, muy bonita y que tiene la desagradable manía de hacer lo que le viene en gana y de enamorarse de todo el mundo jurándole amor eterno. El joven Fedelmid Mc Gilpatrick, enamorado de la joven, que la rapta y huye con ella hacia Aileen y sus cinco primos del clan Gilpatrick que intentan proteger su huida

Problema.

El problema es Lady Sorcha (ASP 24) que disfruta jugando con los hombres con los que se encuentra y no es consciente del poder de su caída de ojos y sonrisa ingenua. Todo aquel que la vea deberá tirar contra su pasión de Amor, si la tiene, para evitar caer enamorado de Lady Sorcha: Amor (Lady Sorcha-persona)=3d6+4 (+1d3 si ella coqueteó con éxito) y durante 2d6 semanas desaparecerá su otro Amor.

Historia.

Llegan al monasterio al atardecer y conocen a la joven (coqueteará con el caballero con más ASP); se mostrará encantadora pero no especialmente contenta con su boda. Hay que aplicar las reglas especiales del don de Lady Sorcha en las Pasiones de los caballeros. Pero en la noche unos gritos; Lady Sorcha ha desaparecido con el joven Fedelmid, con el que se encontró en las fiestas de San Patricio y que, claro, se enamoró perdidamente de ella. Así que la rapta y cabalga hacia el castillo de Aileen donde se encuentra su clan. Impidiendo la persecución, cinco primos del muchacho (Guerreros Irlandeses = Caballeros jóvenes). Su compañera de celda cuenta,entre sollozos, que Sorcha escapaba por las noches a verse con un chico irlandés llamado Fedelmid, que quería casarse con ella, pero se negó y esta noche la raptó.

Soluciones.

Para llevar la aventura a buen término, deben llevar a Lady Sorcha a Sarum, y lo más conveniente sería que conociera a la menor cantidad de hombres posible…

Gloria.

La normal por combates, más 200 puntos por cumplir el encargo del Conde y el viaje.

Mas cosas.

Imagínate la cantidad de cosas que pueden suceder en un viaje tan largo, si van con una mujer de la que se enamora todo el mundo, la cantidad de lugares que deben cruzar antes de volver a Sarum, y con ella virgen, claro, si no el conde Roberts y Sir Magloas …

Personajes invitados.

Sir Conath Blackmore.

TAM: 17	Gloria: 5000
DES: 16	Movimiento: 3
FUE: 16	Daño: 6d6
CON: 16	Puntos de golpe: 33
APA: 11	Armadura: 14 + Escudo

Ataques: Maza 22 (+1d6 al daño vs. oponentes con mallas), Lanzón 20, Equitación 20, Espada 18, Lanza 15.
Rasgos: Valiente 18, Suspicaz 16, Cruel 16, Enérgico 15.
Habilidades: Las propias de un Caballero Famoso.
Pasiones: Hospitalidad 18.

Sir Voder.

TAM: 15	Gloria: 2000
DES: 13	Movimiento: 3
FUE: 14	Daño: 5d6
CON: 15	Puntos de golpe: 30
APA: 14	Armadura: 12 + Escudo

Ataques: Ballesta 21, Lanzón 15, Equitación 16, Espada 15.
Rasgos: Cobarde 13, Vengativo 16, Arbitrario 15.
Habilidades: Caballero Notable, Cazar 15.
Pasiones: Amor a Si Mismo 16 (En la que se puede inspirar)

Ballesteros.

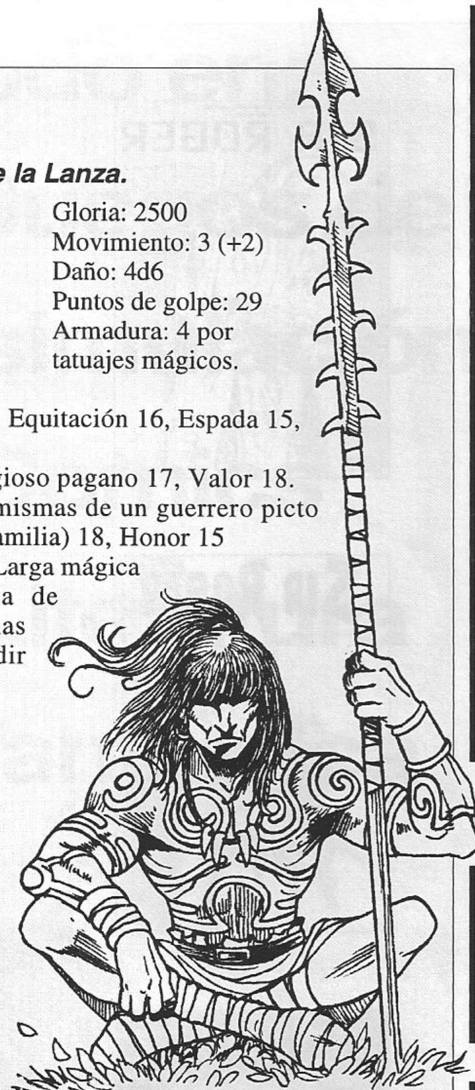
Movimiento: 3	Daño: 4d6

Armadura: 5 (Cuirbouilli)
Puntos de Golpe: 28
Ataques. Ballesta 15 (Daño: 1d6 + 13 / 1/2 ronda / 200 yardas) Espada corta 10, Equitación 10.
Rasgos. Valiente 10, Perezoso 11
Habilidades. Percepción 12, Caza 10.

Cian Brude, *el de la Lanza.*

TAM: 9	Gloria: 2500
DES: 20	Movimiento: 3 (+2)
FUE: 15	Daño: 4d6
CON: 20	Puntos de golpe: 29
APA: 12	Armadura: 4 por tatuajes mágicos.

Ataques: Lanza 21, Equitación 16, Espada 15, Batalla 15.
Rasgos: Bono religioso pagano 17, Valor 18.
Habilidades: Las mismas de un guerrero picto
Pasiones: Amor (familia) 18, Honor 15
*Posee una Lanza Larga mágica irrompible pintada de azul cielo con runas que le hace añadir +1d6 al daño.

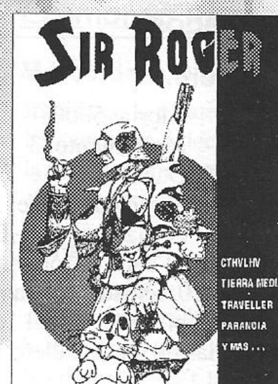


Pictos.

Usar *Guerreros salvajes pictos* (p.217, manual)

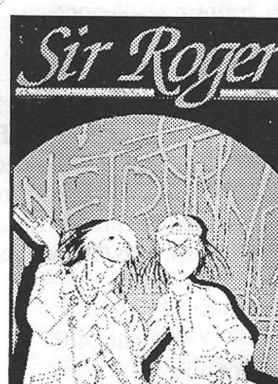


















Boletín de Suscripción Sir Roger

Deseo suscribirme a Sir Roger, a partir del número ❑.

Nombre.. *Edad*..................

Dirección.. *CP*....................

Localidad.................... *Tel*.................................. *Fecha*...............

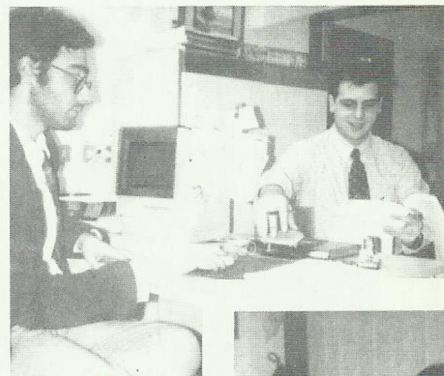
Período: *6 Números (850 pts)* ❑ *12 Números (1650 pts)* ❑

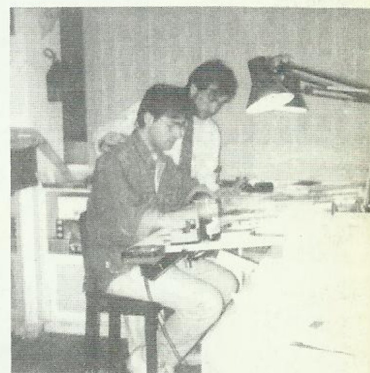
Mandar importe mediante mediante ***Giro Postal*** *(adjuntar fotocopia) a:*

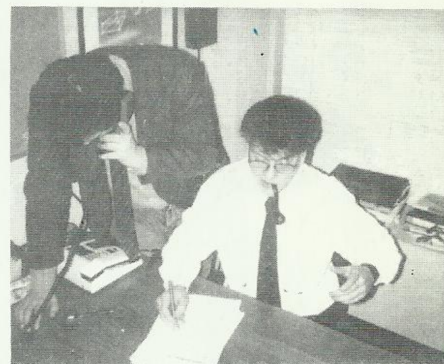
Sir Roger C/ San Vicente Paul nº22, 50001 Zaragoza

Estrenamos sede y teléfono, Marca y nuevo juego...

Estrenamos sede y teléfono, Marca y nuevo juego







LA GUERRA QUE VAMOS A DAR...

LA GUERRA QUE VAMOS A DAR

LUDOTECNIA, Iparragirre 71, 48012 Bilbao
Apartado. de correos 1028, 48080 Bilbao
Tlfno: (94)4103276, Fax: (94)4218868